MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 70 - DICEMBRE 1995 - LIRE 12.000

# Enigma AMIGA RUN

70

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

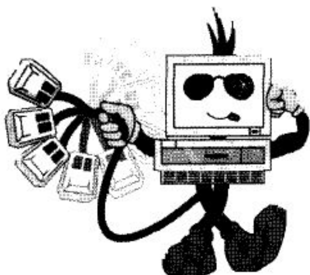
# Finalmente




CD-ROM: Aminet 6, Da Capo, Meeting Pearls 2, Amiga Tools 2
GAMES: Street Fighter II, Player Manager 2 - UTILITY: CD-Write
DIDATTICA: Linguaggio "E", Linguaggio "C"
DTV: MainActor Broadcast, X-DVE v2.0
HARDWARE BE-BOP: CD-ROM ATAPI su A4000, HD interno su A1200
SPECIALE: WWW e Amiga, Modem Zyxel ISDN, AmiTCP v4.2, ALynx
GRAFICA: La risoluzione risolta - APROPOSITO DI: Ancora Demo...

WB 2.0
Su disco:
Software
Shareware
+ Listati

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini



# editoriale

## Ad alto Risc!

Dopo appostamenti, inseguimenti, interviste e tanto girovagare su Internet è arrivata la notizia che aspettavamo da tempo: la Amiga Technologies punta su Power PC per gli Amiga della nuova generazione. Da pochi giorni ha preso il via la distribuzione dei nuovi Amiga 4000T dotati di processore 68060, entro pochi mesi la tecnologia RISC approderà al mondo Amiga. Entro breve dovremmo vedere una scheda per A1200 dotata di Power PC 603E 100 Mhz ed una scheda per A4000 dotata di Power PC 604 a 120/150 Mhz. Ambedue saranno prodotte dalla Phase 5, in stretta collaborazione con la Amiga Technologies. Gran parte dello sviluppo è infatti stato affidato da pochi giorni alla ditta tedesca. Sarà dunque la Phase 5 a dedicarsi allo sviluppo della tecnologia Amiga. E' chiaro che Cybervision, Cybergraphics e Cyberstorm diventeranno punti di riferimento per tutti i futuri sviluppi di Amiga. Il nuovo Cybergraphics sostituirà (o meglio integrerà) il nostro "vecchio" Workbench permettendo la gestione degli schermi in Ham8. E' notizia di queste ore l'imminente rilascio di OS 4.0 (di terze parti) con librerie ottimizzate per Power PC, appoggiato sul sistema Cybergraphics v3.0.

Ma non è tutto: entro la fine del '97 è prevista la comparsa dei nuovi Amiga totalmente ridisegnati nell'estetica e nell'hardware. Ci saranno due tipologie di prodotto, due fasce. La prima Low End (basata sostanzialmente su un nuovo A1200) con Power PC 603E e la seconda denominata High End (basata sulla struttura dell'A4000) con Power PC 604 a 150 Mhz.

Ma le notizie non finiscono qui! Su questo numero le interviste a Petro Tyschyscenko, Peter Kittel e tante novità, mentre sul numero di gennaio presenteremo uno speciale con tutte le informazioni dettagliate sul nuovo cuore PowerPC.

I prossimi mesi si annunciano densi di interessanti novità: questa volta sappiamo come sarà "l'anno che verrà..."

***Michele Iurillo***
*yuri@skylink.it*

# Enigma AMIGA RUN

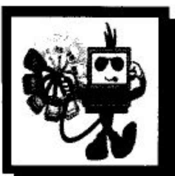
SOMMARIO

## REDAZIONALI



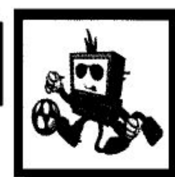


## SPECIALE TELEMATICA





## GAMES





## DTV



# DICEMBRE 70

## CD-ROM



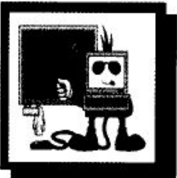


## BEBOP



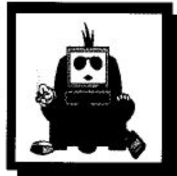



## DIDATTICA





## UTILITY



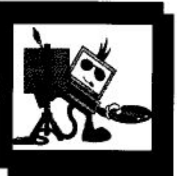


## A PROPOSITO DI





## GRAFICA









**Direttore:**
Michele Iurillo
**Redazione di Milano:**
Luigi Callegari, Francesco Oldani,
Emil Abiirascia, Gigi "clips" Beltrame
Valentina Oldani (testi)
**Redazione di Londra:**
Salvatore Stilo, Vincenzo Marra
**Hanno collaborato:**
Alessandro Tasora, Ermanno Di Mario,
Francesco Munda, Enrico Girardi,
Giuseppe Ligorio, Marco Milano
Maurizio Bonomi, Stefano Epifani,
Roberto Bisconcini, William Molducci,
Marco Amato, Silvio Umberto Zanzi,
Stefano Grigoletto, Stefano Aquino
**Pubblicità:**
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Michaela Carboni
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
**Segreteria:**
Maristella Boso
**Ufficio abbonamenti e arretrati:**
Sergio Monfrasi
**Distribuzione:**
Messaggerie Periodici, V.le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
**Grafica ed impaginazione:**
Emanuele Re
**Stampa:**
Sigrat - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
**Fotografie e Mastering Disk:**
Luigi Callegari (foto e disco), Michele Iurillo (CD)
**Realizzazione copertina:**
Alessandro Tasora (immagine),
Michele Iurillo, Emanuele Re
**Progetto Grafico:**
Francesco Oldani, Michele Iurillo
Antonia Marangi, Luca Parise
**Clip Art:** Alberto Geneletti
**"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.** Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
**E-Mail:** [illegible]
**URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.**





[illegible] 14/11/1995
[illegible] 19/11/1995

**Direttore responsabile:**
Gianluigi Zanfrognini




# La posta dei lettori

a cura di **Luigi Callegari** e **Michele Iurillo**

## Una brutta fine?

Sono un appassionato di Amiga sin dal 1988 ed attualmente uso un Amiga 4000/40 con 12 Mbyte di memoria, Picasso II, lettore CD ROM e monitor. Vorrei ringraziarvi per il CD allegato e dirvi che sono d'accordo con alcune considerazioni fatte da voi: con i prezzi stabiliti, si va incontro ad una fine sicura di questa meravigliosa macchina. Posso solo augurarmi che riviste specializzate come la vostra si facciano sentire presso la casa madre, spiegando alla Escom che con questa politica faranno una brutta fine. Devono migliorare la tecnologia con un RISC e mettersi alla pari, o sotto, con i prezzi: solo così si può fare rivivere l'Amiga. Non spenderei mai più di un milione per un Amiga 1200, dato che per fare qualcosa di serio dovrei poi spendere altri due milioni. A questo punto, pur considerando Windows 95 una schifezza, comprerei un Pentium dove il supporto hardware costa la metà di quello Amiga. Oltre tutto, certi software che una volta si trovavano solo su Amiga, ora si trovano anche su piattaforma Intel, in versioni anche perfezionate. Vorrei chiudere dandovi alcuni consigli. Vorrei che inseriste una pagina con le ultime release dei programmi, che aggiungeste una pagina di annunci di scambio di vario genere e maggior spazio alla posta dei lettori. Infine, a quando un prossimo numero col CD?

**Gianni**
**Milano**

*I suoi pareri sono certamente condivisi da molti possessori di Amiga. Escom sta praticando una politica dei prezzi davvero suicida e dimostra una miopia allucinante. Basti pensare la scelta di offrire, salatissimo, ancora il 1200 senza hard disk: chiunque usi un Amiga per qualcosa che non sia un giochino sa che oramai il disco fisso è indispensabile. Quando altrove è normale avere hard disk da mezzo gigabyte, che oramai costano cifre molto basse, quando altrove è normale usare dischetti magneto ottici e CD-Rom, Escom pensa ancora all'utente che deve inserire due o tre dischetti soltanto per accedere al Workbench 3.0, per poi scambiare continuamente dischi quando usa applicativi veri e propri. Assolutamente fuori moda e fuori tempo, ancora più dei prezzi di vendita che sono elevatissimi confrontati con le piattaforme Intel che godono di reti di vendita capillari, assistenza post vendita dei prodotti con riparazioni in breve tempo, software nazionalizzato a piacere ed a tutti i prezzi, accessori hardware a volontà. Tutti campi in cui la Escom dovrebbe rimontare anni di limbo ed oblio, ma sembra che non ne abbia la voglia, o meglio l'intelligenza.*
*Non sono, personalmente, nemmeno d'accordo che Windows 95 sia una schifezza: si tratta di un sistema che, è vero, incorpora alcune caratteristiche che Amiga e Macintosh avevano introdotto molto prima, ma lo fa con una cura ed un'estensione delle funzionalità ammirabile rispetto all'obsoleto Windows 3.1 ed allo stesso AmigaDos, e che richiederebbero parecchi mesi di riscrittura del sistema operativo, mentre sappiamo che Escom non sta sviluppando il Kickstart e attende che il sistema operativo piova dall'esterno, da qualche gruppo di programmatori a loro sconosciuti o qualcosa del genere.*
*Quanto ai suoi consigli, noterà che abbiamo ampliato lo spazio della posta. Le release dei programmi sono notificate nella rubrica delle News. Siamo contrari invece alla pagina di annunci perché, notoriamente, sono veicolo di scambio di materiale piratato e perché esistono pubblicazioni apposite per questo scopo.*
*Quanto al CD ROM, è nostra intenzione proseguire a fornire altri numeri con CD. Dobbiamo però valutare quale tipo di risposta avremo dai nostri lettori: certamente chi ha un CD è entusiasta di comperare materiale Amiga su questo supporto a prezzo talmente basso, ma in Italia i lettori CD non sono ancora molto diffusi purtroppo, pertanto potremmo avere problemi a sopperire*

## SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

***ENIGMA AMIGA RUN***
*C/O G.R.EDIZIONI*
*Rubrica della posta*
*Viale Espinasse, 93*
*20156 Milano*

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

**Compuserve: 72324,1174**
**Fidonet: 2:331/101.12**
**Internet: yuri@skylink.it**

Siamo anche raggiungibili in WWW:

**URL: http://www.skylink.it/ear/main.html**

*con le vendite i costi di produzione. Dobbiamo anche considerare che assemblare 500 Mbyte di materiale nuovo ed interessante per i nostri lettori ogni mese non è un compito facilissimo, quindi è possibile che non pubblicheremo sempre con cadenza mensile il CD per il prossimo anno.*

*L. C.*

## Per mamma e papà...

Sono un vostro affezionato lettore da più di un anno. Vorrei porgervi alcune domande. Posseggo un Amiga 500 e vorrei sapere se acquistando un Amiga 1200 con hard disk (magari SCSI) quanto spenderei con quella nuova e quanto con quella vecchia, con e senza HD. Se acquisto Amiga 1200 HD con 120 Mb SCSI è possibile trovare la versione 2.0? Il nuovo modello di 1200 è compatibile con tutti i vecchi programmi esistenti per Amiga 1200 dei miei amici? È più competitiva rispetto ai PC compatibili rispetto al vecchio Amiga 1200? Gli hard disk costano di più o di meno rispetto alla vecchia macchina? La versione 3.0 delle nuove macchine può usare i programmi della versione 2.0 dei miei amici con vecchi Amiga?
La questione è che le macchine di dicembre devono essere così innovative da avere vita lunga e a quel punto è solo una scelta economico-finanziaria aspettare sinché escano, tirando avanti con quello che si ha. Spero mi pubblichiate, così faccio vedere ai miei come è bello comprare la rivista del computer, visto che dicono spesso "Ma ti è utile, per quello che fai?".

**Nicola Martemucci**
**Taranto**

*Esaudita la sua richiesta (saluti ai genitori), dobbiamo dire che è difficile rispondere ad alcune domande. Amiga 1200 della Commodore aveva già il Kickstart 3.0 ed i nuovi modelli che proporrà la Escom, stando a quanto promesso, saranno praticamente identiche salvo una riprogettazione dei circuiti interni (per ridurre i consumi ed i costi di produzione) e l'adozione di un processore più veloce (il 68020 è oramai considerato un pezzo da museo). Comunque, l'esperienza ci insegna ad aspettare di avere i nuovi Amiga per le mani e soprattutto nei negozi, dato che spesso le promesse sono state diverse (sempre migliori) di quanto poi gli utenti hanno trovato nei negozi.*
*Le incompatibilità dei programmi non risiedono tanto nel sistema operativo, dato che Kickstart 2.0 e 3.0 sono molto simili per gli applicativi, ma nei chip custom integrati negli Amiga. Il vecchio A500 usava l'ECS, ora gli Amiga 1200 e 4000 usano l'AGA e taluni programmi scritti senza tenere conto dell'evoluzione tecnologica possono non funzionare con quest'ultima versione dei circuiti. Va notato che oramai l'AGA è standard Amiga da anni e l'ECS è totalmente obsoleto, pertanto tutti i programmi usciti da due o tre anni a questa parte sono da considerarsi con ottima probabilità compatibili con gli Amiga 1200. Il prezzo degli hard disk è in continua discesa, anche se nelle meccaniche da 2,5 pollici, come quelle montate nell'Amiga 1200, le variazioni sono più lente perché è un mercato più ristretto. Le meccaniche SCSI sono più costose di quelle IDE che, comunque, saranno standard probabilmente anche nei prossimi Amiga 1200 (o come si chiameranno), dato che sono più economiche da implementare, usano meccaniche meno costose e quasi sempre altrettanto veloci.*

*L. C.*

## Una macchina da dieci milioni

Non posso esimermi dal fare un plauso per la vostra scelta editoriale di inserire un CD ROM in EnigmA Amiga Run. Gli utenti Amiga con lettore CD stanno crescendo con ritmo esponenziale! Vorrei esprimere qualche riflessione sul futuro della linea Amiga. La competitività della nostra amata macchina passa attraverso il potenziamento a breve termine di due aspetti fondamentali: la velocità della CPU e la realizzazione di un engine grafico all'altezza dei tempi. Per la CPU è auspicabile l'utilizzo nel più breve tempo possibile del 68030 per l'Amiga 1200 e del 68060 per l'Amiga 4000. Tra un anno non basterà più, ma sarebbe un metodo rapido per tenere botta mentre si attende il RISC.
Per quanto concerne la grafica, qualunque sia la scelta di Escom, potrebbe rivelarsi superata sin dall'uscita se pensiamo, ad esempio, che la Cirrus ha annunziato per l'anno prossimo un chip con larghezza di banda di un Gigabyte per secondo. Dovrebbero implementare l'RTG e dotare l'Amiga di una scheda grafica prodotta da terze parti, a 64 bit.
Se l'Amiga del futuro non esiste, quello del presente c'è: si chiama Amiga 4000 farcito con CyberVision 64 e CyberStorm 060, un computer da oltre dieci milioni di lire. Il prezzo dovrebbe essere ben più basso e se il futuro Amiga RISC dovesse avere il prezzo degli Apple Power PC (sopra i dieci milioni di lire), mi chiedo quale sarebbe l'utenza disposta a spendere tali cifre.

**Giovanni Alfano**
**S. Donato Milanese**

*Attualmente i negozi che in Italia vendono apparecchi ed interfacce CD-ROM si contano sulle dita di una mano, pertanto possiamo solo augurarci che siano comunque molti gli utenti che spendono centinaia di migliaia di lire in acquisti per corrispondenza augurandosi di riuscire a fare funzionare tutto da soli.*
*Il prossimo Amiga 1200 avrà quasi certamente il 68030, mentre il 68060 è fornito da Motorola con contagocce. Come dice successivamente, un Amiga da dieci milioni di lire può interessare un pubblico molto ristretto che per optare su una macchina del genere invece che su tre Pentium con Windows 95 o quasi un bel Silicon Graphics, dovrebbe contare anche su software ed assistenza professionale con i fiocchi, cose che allo stato attuale sono lontane chilometri dai distributori Escom mentre sono prerogativa dei distributori Apple, nel mercato professionale da parecchi anni. Va anche notato che il RISC, visto come una soluzione di tutti i problemi da molti nostri lettori, significherebbe anche una totale rottura col passato: salvo usare degli emulatori separati, tutti i programmi scritti per i Motorola ed il vecchio hardware Amiga non funzionerebbero più con un Amiga del genere che dovrebbe obbligatoriamente usare un nuovo sistema operativo totalmente diverso da AmigaDOS. A questo punto, si avrebbe una macchina Amiga solo di nome, in quanto il software, il sistema operativo e l'architettura sarebbero sicuramente molto più vicini agli standard dettati dal mercato, come potrebbero essere a breve le workstation UNIX, Windows NT (che prima del fallimento Commodore era stato dichiarato da Dave Haynie come piattaforma papabile per la prossima generazione di Amiga), od OS/2 per*

***PowerPC. Anche le schede aggiuntive sarebbero probabilmente PCI, standard attuale e del futuro immediato, non certamente Zorro III, per cui tutto quello che abbiamo andrebbe gettato via per seguire le evoluzioni del RISC.***

*L. C.*

## Amiga User Club Milano

Ciao a tutti!!

Sono un utente Amiga di vecchia data che da anni segue l'evolversi della scena informatica sia nel campo ludico sia in quello legato ad applicazioni semiprofessionali.

Acquistato il mio C64 nel lontano 1983 per comporre musica, mi sono accorto ben presto che le possibilità offerte dalla macchina potevano spaziare in vari campi che coprivano sia il fattore divertimento fine a se stesso sia l'applicazione di utilità domestica.

L'evolversi continuo dell'industria elettronica nel corso degli anni ha permesso all'utente di migliorare qualitativamente il suo rapporto con la macchina e di trarne un maggior beneficio in termini di soddisfazione personale nell'uso della stessa.

Ad esempio il passaggio dai 16 colori disponibili nel C64 a quello dei 4096 colori di A500 è paragonabile alla soddisfazione riscontrata nell'aprire uno schermo a 262.144 colori in alta risoluzione di A1200/A4000.

Il solido Sistema Operativo e un'architettura hardware indirizzata al multitasking ha fatto sì che l'Amiga si diffondesse ben presto nel mondo, creando una solida base di utenti che si sono prodigati nello sviluppo di progetti software/hardware per soddisfare particolari applicazioni o per migliorarne altre già presenti.

Le raccolte di software PD o shareware sono un esempio di come l'utente medio di Amiga non sia un fruitore passivo della macchina, ma si applichi (spesso con risultati migliori rispetto ad alcuni software commerciali), nello sfruttamento intensivo della stessa.

Per quanto riguarda l'hardware, assistiamo allo sviluppo di parecchie periferiche dedicate, progettate dai singoli utenti per essere immesse nel campo del pubblico dominio (a tal proposito ricordo digitalizzatori audio, video backup, multiseriali, midi, joystik analogico, convertitori digitale/analogico ecc. ).

Il mio interesse personale si è rivolto principalmente al campo ludico, anche se ho sviluppato alcune utility finalizzate ad interessi particolari durante la stesura di un programma, piuttosto che alla gestione degli ordini di libri per il mio lavoro.

A Questo punto lancio una proposta a tutti gli utenti Amiga residenti a Milano e dintorni: FONDIAMO UN AMIGA USER CLUB! UN AMIGA USER CLUB A MILANO? CERTAMENTE!!

Molti di voi hanno sicuramente maturato nel corso degli anni diverse capacità legate all'uso del computer (grafica, musica, linguaggio, multimedialità ecc. ) ed intendono dividere con altri le proprie esperienze per maturarne delle nuove; altri ancora saranno alle prime armi e vorranno avere un rapporto più costruttivo nei confronti del computer che non la mera fonte di svago, ma si scontrano con difficoltà oggettive di reperibilità di informazioni e supporto tecnico.

Inoltre la soddisfazione ottenuta dall'uso del computer sempre disponibile alle nostre richieste (o quasi), è ben lontana dalle possibilità offerte da un contatto diretto con altri utenti che condividono la stessa passione, soprattutto in una grande città come Milano dove si fatica a conoscere il vicino di casa.

Ho partecipato in primavera al primo Amiga Party tenutosi a Milano nella birreria Sing Sing sui Navigli e, a parte alcune considerazioni negative circa la scelta del posto (per parlarsi bisognava urlare nelle orecchie del vicino) e la scarsezza dei lavori presentati (si è saputo del party una settimana prima circa e solo per i possessori di modem), l'impressione finale è stata sicuramente positiva ed ha maturato in me la sicurezza che un punto di ritrovo adeguato possa offrire una possibilità di scambi di esperienze e conoscenze umane ben lontane dal freddo rapporto con la macchina.

Con la diffusione dei modem e la creazione di reti informatiche le nostre frontiere di conoscenza hanno potuto espandersi sino a contattare persone o banche dati residenti nei più svariati siti del globo terrestre, ma, pur non volendo sminuire la potenza insita in tali reti, il rapporto tra gli utenti risente della freddezza del mezzo elettronico utilizzato (a parte qualche faccina :-) o battuta estemporanea utilizzata per supplire alla mancanza di un rapporto verbale diretto tra gli interessati). A seconda del numero di aderenti al CLUB, bisognerà trovare una sede adeguata, per cui, per prima cosa, farò un sondaggio per capire il livello di interesse verso questa iniziativa (sulle principali BBS dell'area milanese con aree Amiga e sulle riviste del settore per poter raggiungere gli utenti sprovvisti di modem).

Sul modulo di adesione formale all'iniziativa, sarà possibile specificare una zona preferenziale per la sede ed eventualmente la conoscenza di stanze, piccoli appartamenti, uffici, mansarde ecc. LIBERI, con il prezzo possibilmente definitivo dell'affitto richiesto.

Purtroppo gli affitti qui a Milano sono spesso proibitivi, per cui, se siete a conoscenza di locali inutilizzati, disponibili per un buon lasso di tempo (sei mesi almeno), siete pregati di comunicarlo. Sempre a seconda del numero di aderenti al club ed ai gruppi di lavoro che si formeranno, dovranno essere disponibili un certo numero di Computer, Monitor/Televisori, mentre le periferiche particolari (digitalizzatori, genlock, videocamere, tastiere musicali ecc.), potrebbero essere portate di volta in volta dai vari utenti a seconda delle esigenze del momento. A questo proposito speriamo in una collaborazione del nuovo distributore italiano del prodotto Amiga, cioè la GIUNTI MULTIMEDIA che ci apprestiamo a contattare ben presto, per ricevere un supporto attivo alla proposta del Club Amiga Milano. Questa è solo una bozza delle possibili attività da svolgere; ognuno è libero di proporre le sue modifiche che verranno vagliate in modo democratico dagli aderenti al Club in una o più riunioni preliminari, ed adottate all'occorrenza.

Spero che ognuno di voi comprenda le grosse possibilità offerte da una simile iniziativa e si adoperi per apportare un supporto attivo al Club sia in senso di conoscenze specifiche sia in quello materiale offrendo di portare in prestito hardware/testi informatici/arredamento ecc. Per ora non ho pensato ad alcuna quota associativa, la quale però sarà sicuramente necessaria per pagare l'affitto dei locali/acquisto macchinari/spese di gestione, a meno che non si riesca, tramite questo primo censimento, a trovare qualche volenteroso che offra una sede piuttosto che un monitor o un paio di sedie...

Questo primo censimento, ripeto, non implica nessun obbligo né da

parte vostra né mia; serve solo a tastare il terreno, contarci, vedere le risorse disponibili e sentire le richieste dei singoli. Una volta pervenute le adesioni, verrà stabilita una data per la prima riunione del Club, durante la quale affronteremo i vari problemi organizzativi avendo davanti un quadro più preciso della situazione.

**Gabriele Ponte**
**Via Marcantonio Colonna 10**
**20149 MILANO**

***Il materiale divulgativo di G. P. sarà presente sul dischetto di Enigma Amiga Run di dicembre e sul CD-ROM di gennaio.***

## Un appello...

Spett.le redazione di EAR
Sono un utente Amiga da cinque anni, attualmente possiedo un Amga 4000/40 che ho attrezzato come stazione video con il sistema V-Lab Motion. Volevo complimentarmi con voi per lo splendido numero di ottobre, trovare il CD è stata una piacevolissima sorpresa, ma la cosa che più mi ha impressionato è che una rivista italiana, per di più con pochissima pubblicità all'interno, ha scavalcato in ordine di tempo le famose (e stupende!) riviste inglesi Amiga Format e CU-Amiga. Infatti, solo nel numero di Novembre CU-Amiga ha pubblicato un CD in copertina (guarda caso era Aminet 7). Come avete fatto?
Spero comunque che questo non sia stato un episodio isolato, in quanto è stato per me il più bel regalo che abbiate mai fatto su EAR. Continuate così!!
Voglio inoltre fare un appello alla neonata Amiga Technologies italiana, alias Giunti Multimedia:

Ora che avete reinvestito su Amiga vi prego:

- Pubblicizzate il prodotto per non finire come prima
- Localizzate i programmi in italiano (con i catalogs non è poi tanto difficile!!)

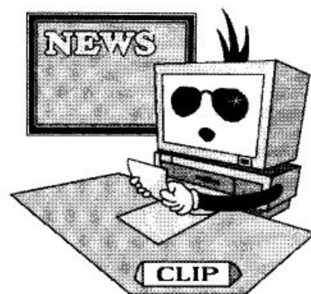
Senza questi importanti provvedimenti (da prendere immediatamente!) non riusciremo mai a riemergere dall'abisso in cui Amiga è caduto in questo anno. Insomma, smettetela di contare sul fanatismo degli utenti e rilanciate il grande marchio AMIGA.
Grazie per l'attenzione

**Gianluca Arcuri (AN)**

***È sempre un piacere ricevere complimenti. Ci dà la forza per continuare giorno dopo giorno a cercare di riempire ottanta pagine di una rivista che è rimasta l'unico approdo per gli utenti Amiga. Lo sforzo per realizzare la versione CD è stato notevole nel numero di Ottobre, è stato notevolissimo per il numero di Novembre. Ma non ci fermeremo qui. Questo numero di Dicembre non ha il CD-ROM perché stiamo concentrando tutti gli sforzi per il numero di Gennaio dove ospiteremo Linux 68K, Netbsd Amiga e X-Windows per Amiga oltre alla solita vagonata di shareware; se i dati di vendita confermeranno l'andamento positivo della versione CD di EAR continueremo tutti i mesi!***

*M. I.*

# Novità dal mondo Amiga




*a cura di* ***Marco Amato*** *e* ***Michele Iurillo***

Un Guten Tag a tutti dalla Germania! Natale è ormai prossimo e la produzione degli A1200 è praticamente a regime... che aspettate dunque a spedire le vostre letterine? Se i motivi dovessero sembrarvi ancora insufficienti (incontentabili!), tuffatevi subito nella lettura delle news del mese: vi pentirete di non aver già spedito i vostri biglietti, sapendo che le PP. TT. non perdonano, specie sotto le festività...

Nella sua nuova versione **PMPro 3** della Irsee-Soft non si limita semplicemente a visualizzare le immagini ma offre anche potenti tool di conversione e di elaborazione. Rispetto alla versione precedente, PMPro 3 è in grado di generare cataloghi di immagini a 24-bit a velocità superiori di due-quattro volte; la qualità delle mini-immagini è stata notevolmente migliorata grazie all'utilizzo del Floyd-Steinberg-Dithering.
PMPro 3 è in grado di leggere venti formati e di salvarne quindici; fra le nuove funzioni spiccano inoltre la possibilità di ruotare le immagini attorno al proprio asse, di specchiarle, sfumarle, ridurne l'intensità cromatica e aumentarne il contrasto. Sono inoltre inclusi i driver per tutte le schede grafiche più diffuse: Cybergraphics, EGS Piccolo, Spectrum, Merlin, Picasso, Retina ECS nonché per il chipset AA. Copie e conversioni in altri formati sono operazioni rese ancor più semplici grazie alle barre dei menu e delle icone (cosiddetto Quick-Menu) personalizzabili, oltre all'ormai onnipresente interfaccia ARexx. Fanno parte del pacchetto anche PhotoView 2.0, che consente l'utilizzo di foto-CD e tool come Memory_Meter, HD-Meter, MultiConvert e WinView. Il prezzo è di circa 150 marchi, l'update dalla V2.0: 49. - DM, l'update dalla V1.0: 59. - DM.

***IrseeSoft IS,***
*Meinrad-Spie-Platz 2,*
*D-87660 Irsee (Germania)*
*Tel. (0049)-8341-74327*
*Fax. (0049)-8341-12042*

In occasione della **Computer '95**, vera mecca del mondo Amiga tenutasi a Colonia, e in concomitanza con il decennale della fondazione della casa di Eschborn, la Maxon ha letteralmente invaso il mercato Amiga con una serie di novità e update dei suoi più gloriosi software. Vediamoli in breve, ripromettendoci di tornarvi prossimamente sulle Teutonik News!
Il programma **CINEMA 4D** è attualmente il raytracer più amato in Germania, per la sua potenza e l'interfaccia utente davvero user-friendly. La nuova V3 non mancherà di colpire nel segno per le straordinarie migliorie apportate: il raytracer è stato infatti completamente rivisto e ottimizzato, il che ha reso ancor più veloce l'algoritmo di base. Sono stati integrati nuovi filtri (ad esempio per il soft-drawing) e i formati JPEG, BMP e TAG possono essere letti direttamente.
**CINEMAWORLD** è la nuovissima espansione disponibile per Cinema 4D e consente di generare i paesaggi virtuali che più ci aggradano e di esportarli quindi direttamente nell'editor dal raytracer.
CINEMAWORLD inserisce a richiesta, e su base casuale, fino a quattro diversi tipi di oggetti Cinema all'interno del paesaggio virtuale generato.
**TOOLS 2** è un potentissimo desktop-manager i cui punti di forza sono: supporto data-type (JPEG, GIF, PCX), riproduzione di moduli soundtrack, wildcard con popup-menu e supporto diretto del compressore LZX. Vengono inoltre forniti oltre duecento nuovi simboli grafici (icone, bottoni ecc.) da utilizzarsi in MaxonTOOLS stesso o sotto Workbench.

***Maxon Computer,***
*Industriestr. 26,*
*D-65760 Eschborn*
*(Germania),*
*Tel. (0049)-6196-481811*
*Fax. (0049)-6196-41885*

La scheda grafica **Graffiti**, presentata alla Computer '95 tenutasi a Colonia lo scorso novembre, è compatibile con TUTTI gli Amiga, poiché viene collegata direttamente alla porta RGB da 23 pin, consentendo così perfino ad un Amiga 500 o 1000 di portare 256 colori a video con la massima risoluzione. La scheda visualizza sempre 256 colori selezionabili da una palette di 262144; la risoluzione massima sull'asse X è di 768 pixel (su Amiga-AA) o 384 (su Amiga ECS o OCS). Per la risoluzione massima sono necessari solo 4 bitplane; in tal modo un A1200, ad esempio, lavora con 256 colori alla stessa velocità con cui lavorerebbe senza scheda e quindi con soli 16 colori. Riducendo il numero dei plane a due la risoluzione orizzontale viene dimezzata; questo tipo di gestione del bitplane (detta "chunky") consente però un accesso rapidissimo alla RAM video della scheda, rendendola così particolarmente indicata per i giochi a grafica vettoriale.

***MLC Hard & Software Vertriebs***
*Im Ring 29, D-47445 Moers*
*(Germania)*
*Tel. (0049)-2841-42249*
*Fax. (0049)-2841-44241*

Il pacchetto **Hollywood** fa dell'insieme videocamera, videoregistratore e televisore un piccolo studio di produzione video domestico, con il quale eseguire montaggi, inserire effetti speciali e grafici, in una parola modificare a proprio piacimento qualunque sequenza filmata. Cardine del sistema è un A1200 (comprendente il set software della Amiga Technologies di cui abbiamo parlato il mese scorso), attorno al quale ruotano il Monument Titler, strumento ideale per la creazione di titoli scorrevoli a lettere multicolori, Adorage, per l'effetto "sfogliatura", Scala MM300, il genlock Neptun e SuperCut per i montaggi. Il genlock Neptun, in particolare, serve per i mixaggi di tutti gli effetti (immagini, titoli, animazioni ecc.) con l'immagine video da elaborare, oltre a migliorarla globalmente grazie alla funzione di enhancing offerta da Neptun. Con due fader e un canale alfa, infine, sono disponibili sovraimpressioni per tutti i gusti. Il nuovissimo software di montaggio SuperCut comanda la videocamera o il videregistratore via Sony L-Control, Panasonic-Edit o segnale infrarosso. Gli sketch possono essere visualizzati, gestiti e arrangiati a piacimento, il tutto facilitato da praticissimi menu. Il prezzo: 2800. - DM

***Electronic Design,***
*Detmoldstr. 2,*
*D-80935 Mnchen*
*(Germania),*
*Tel (0049)-89-3515018*
*Fax (0049)-89-3543597*

La MacroSystem (Retina, Vlab, Vlab motion, Toccata e Draco) ha traslocato e il suo nuovo indirizzo è il seguente:

***MacroSystem Computer GmbH,***
*Borgcker 2-6,*
*D-58454 Witten (Germania)*
*Tel. (0049)-2302-949490*
*Fax. (0049)-2302-949499*

È disponibile la versione **060** della scheda acceleratrice per Amiga 3000 e 4000 **WarpEngine**, della MacroSystemUS. Caratteristiche salienti: CPU 68060 a 50 MHz, adapter Fast-SCSI-2 (velocità di trasferimento max 10 MByte/s), quattro slot per SIMM PS/2 (due per Amiga 3000) per un massimo di 128 MByte di RAM (64 Mega Byte per Amiga 3000) e Ethernet port (Thick Ethernet).
Per i possessori di WarpEngine 040 esiste la possibilità di un upgrade. Il prezzo della 060: circa 2100 DM.

***Hirsch & Wolf oHG,***
*Mittelstr. 33,*
*D-56564 Neuwied*
*(Germania),*
*Tel. (0049)-2631-8399-0*
*Fax. (0049)-2631-8399-31*

Il pacchetto IDE-Fix della Hirsch & Wolf è composto dell'ultima versione del CD-Filesystem CacheCDFS (v. 2.11), una emulazione CD32, un lettore di audio-CD e, per la prima volta, è compreso anche l'"atapi.device", con il quale è possibile collegare fino a quattro drive-IDE all'adattatore interno dell'Amiga 1200/4000. Per collegare più di due drive è necessario, su entrambi i modelli di Amiga, l'utilizzo di un cavo speciale. I prezzi: IDE-Fix circa 100 DM, cavo adapter per Amiga 4000: 60. - DM, update da CacheCDFS a IDE-Fix: 60. - DM più le spese di spedizione.

***Hirsch & Wolf oHG,***
*Mittelstr. 33,*
*D-56564 Neuwied (Germania),*
*Tel. (0049)-2631-8399-0*
*Fax. (0049)-2631-8399-31*

Gut, Leute, è tutto anche per questo mese. Non resta che salutarci, ma non prima di avervi augurato Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr!



# È arrivato Aminet 8!

*di* ***Michele Iurillo***

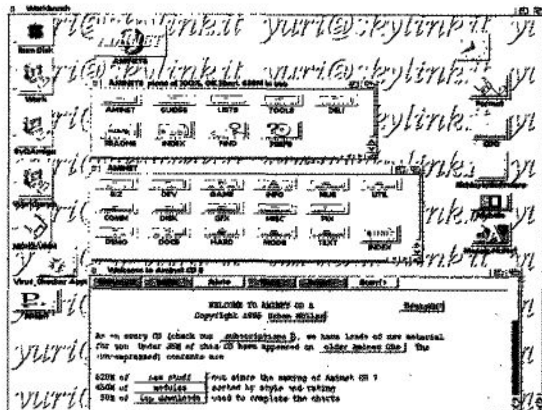
**Direttamente da Stefan Ossowskis Schatruhe è arrivato il volume 8 di Aminet. Vediamo brevemente cosa contiene:**

Software Business per 23 MB
Programmi di comunicazione e materiale Amitcp per 55 MB
Demo per 77 Mb
Materiale per gli sviluppatori (C, E, Amos, Assembler) per 59 MB
Tool Hardisk per 5 MB
Documenti e testi per 18 MB
Giochi per 66MB
Tool per grafica e raytracing per 57 MB

Il volume 8 è soprattutto dedicato ai moduli: ci sono infatti ben 500 MB di moduli di ogni tipo. La presenza di utility è un po' limitata (32MB).
Anche questo volume sarà una vera e propria miniera per tutti gli amighisti.
Faremo due considerazioni su questo prodotto sul numero di Gennaio di Enigma Amiga Run. Aminet 8 è disponibile presso C.A.T.M.U. e DbLine.

***Stefan Ossowskis Schatztruhe***
*Veronikastrasse 33*
*45131 Essen*
*Email: stefano@tchest.e.eunet.de*

*Il volume 8 segue a breve distanza il volume 7 che avevamo regalato, in edizione speciale, con il numero di Ottobre di EAR*



# Le novità Amiga al WOC di Colonia

## Intervista al dirigente AMIGA Technologies, Mr. Petro Tyschtscenko

di *Ermanno Di Mario*

Colonia, Sabato 11 novembre 1995, dal Computer'95, fiera più importante di Amiga Ore 10.15, appuntamento con il Direttore Generale di AMIGA Technologies. Dialoghi (Petro) Mr. Tyschtscenko, (Herman) Ermanno Di Mario (Collaboratore Enigma Amiga Run).

*(Herman): Come va il nuovo corso di Amiga ?*

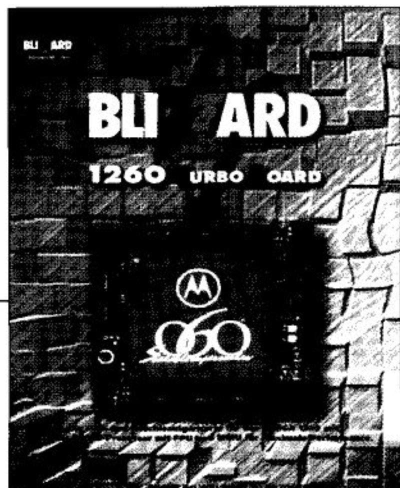
(Petro): (Visibilmente provato), abbastanza bene, il lavoro è duro, ricostruire da zero una struttura complessa come l'AMIGA Technologies in così poco tempo non è cosa da poco. Ma tutti gli obiettivi sono stati raggiunti.

*(Herman): Come vanno le vendite dei nuovi AMIGA, quanti ne avete venduti ?*

(Petro): Abbastanza, (tira fuori una tabella) fino ad ora siamo riusciti a vendere oltre 19.325 unità di Amiga 1200. Non è poco considerando che tutti gli AMIGA disponibili sono completamente nuovi, non un recupero delle giacenze della ex Commodore.

*(Herman): Neanche un AMIGA riutilizzato ?*

(Petro): No! Tutte le unità disponibili hanno tutte le parti completamente nuove, non è stato facile, abbiamo dovuto combattere contro il tempo, abbiamo organizzato con velocità fulminea tutta la produzione, la manualistica e i packaging! Ma abbiamo vinto!




*(Herman): Quanti ne avete prodotti ?*

(Petro): In soli TRE MESI (mi fa vedere una tabella) sono stati prodotti 60.000 Amiga 1200 nuovi e oltre 6.000 unità di Amiga 4000 Tower. Le fabbriche stanno lavorando a ritmo serrato per alimentare il mercato.

*(Herman): Questi AMIGA sono destinati a tutto il mondo ?*

(Petro): No assolutamente, questo primo stock è destinato esclusivamente per il mercato Europeo, appena terminata questa fiera a Colonia, vitale per il mercato AMIGA in Germania, volerò al COMDEX EXPO' di Los Angeles dove presenterò al mercato statunitense il nuovo Amiga 4000 Tower assieme al VideoToaster della NewTek, il nuovo Amiga 1200 e i nuovi monitor.

*(Herman): Ci sono nuovi prodotti ?*

(Petro): Certamente! Lo sviluppo sta continuando. Per questo dicembre avremo un nuovo prodotto per AMIGA 1200, il QDRIVE 1241, un CD-ROM esterno QuadraSpeed con controller EIDE da 4 Mbyte/sec per porta PCMCIA.
Il CD-ROM è compatibile Kodak PhotoCD, Macintosh HFS, PC-DOS, ISO 9660 e CD-Audio. Inoltre permette di utillizzare molti dei CD per Amiga CD32.
Il CDQDrive ha un costo al pubblico di 498 DM.

*(Herman): Ho notato in fiera un notevole interesse per il nuovo monitor Multiscan da 14" per AMIGA?*

(Petro): Sì la richiesta ha superato di gran lunga le nostre più rosee previsioni, ne abbiamo prodotto fin'ora 15.000 unità.
Nel corso del 1996 sarà affiancato da altri due modelli, una da 17" e uno da 20" (Presenti in fiera nello stand AMIGA Technologies).

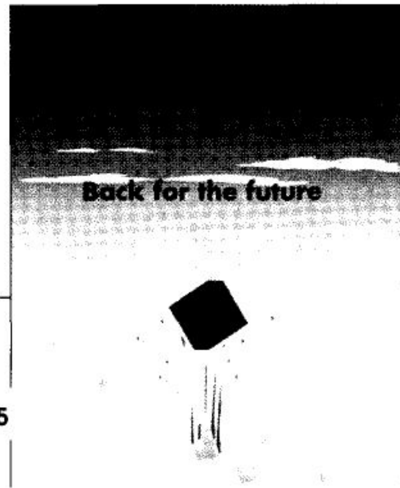
*(Herman): Cosa mi dice per quanto riguarda lo sviluppo di nuove macchine?*

(Petro): A febbraio sarà immesso sul mercato il nuovo A4000 Tower con CPU 68060. Nel corso del prossimo anno sarà presentato il nuovo A1200 con CPU potenziato a 68030 40 Mhz (3 volte più veloce dell'attuale A1200) e un Amiga 1200 con emulazione nativa di ambienti operativi. Inoltre è quasi pronto un packaging, costituito da A1200, Modem e software per il collegamento a Internet.

*(Herman): Uscito di produzione il CD32 come verrà sostituito ?*

(Petro): E' imminente un nuovo sistema AMIGA, il BlackBox, in un case nero integrato, stile Hi-Fi, sarà contenuto un'Amiga con CD-ROM, Floppy Drive, uscite video, RF, Seriale, Parallela, Mouse e .... MODEM. Questa piattaforma sarà dedicata per svolgere da casa funzioni di HomeBanking (consultazione della propria banca), HomeShopping (acquisti diretti da casa propria), etc.

*(Herman): Cosa mi dice per la mancanza*



# POWER UP

## AMIGA™ GOES POWER PC™

*dell'MPEG su Amiga 1200 ?*

(Petro): Stiamo sviluppando !

*(Herman): Avete deciso quale CPU userete per i futuri AMIGA ?*

(Petro): Il futuro di Amiga sarà POWER PC di Motorola.

*(Herman): Fantastico !*

(Petro): Per i primi del 1996 sarà pronta una scheda POWER PC per Amiga4000 (sviluppata dalla PHASE 5) e destinata agli sviluppatori.

*(Herman): A quando i nuovi AMIGA POWER PC ?*

(Petro): Alla fine del 1997 saranno presentate tutte le nuove macchine AMIGA POWER PC. (Ma già alla fine del prossimo anno saranno presenti sul mercato schede acceleratrici POWER PC per tutti gli Amiga 1200 -PowerPC 603e 100Mhz-, e Amiga 3000/4000 -PowerPC 604 120/150 Mhz-.

*(Herman): Come si porterà avanti lo sviluppo del Chip Set grafico di AMIGA ?*

(Petro): Il già ottimo Chip Set AGA subirà una reingegnerizzazione tecnologica, atta oltre a ridurne i consumi (Amiga portatili) ad aumentarne le prestazioni.

*(Herman): Un problema riscontrato soprattutto in Italia è la mancanza totale di pubblicità. La Giunti Multimedia (Distributore italiano) è praticamente inesistente e a un amighista come me viene una rabbia!*

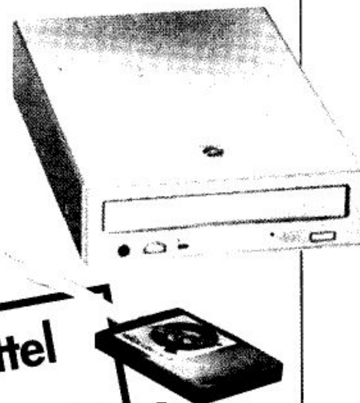
(Petro): I margini che abbiamo per la pubblicità sono minimi (in Germania la AMIGA Technologies è presente con una campagna pubblicitaria su molte riviste Amiga), se ne parlerà per il prossimo anno, tutto dipende da come andrà (le vendite).

*(Herman): Capisco! Ma in Italia senza pubblicità, almeno sulla carta stampata, la gente comune non sa del ritorno di AMIGA sul mercato.*

(Petro): In questo momento difficile non abbiamo budget per la pubblicità (tutto l'investimento è destinato per la produzione e lo sviluppo). Faccio un'appello a tutto il popolo Amighista, soprattutto alle testate che ci hanno sempre seguito di darci una mano a divulgare il ritorno di AMIGA nel mondo! (Back for the future).

*(Herman) Ci può contare, faremo di tutto per tutto come sempre. Grazie e buon lavoro!*

Regali ricevuti: (2 penne Amiga, 2 accendini AMIGA, 200 Adesivi, 2 mega poster (Back for the future) e tanta gioia per il ritorno di un computer unico!



*Ecco il nuovo lettore CD-ROM per A1200*

## Abbiamo telefonato a Peter Kittel

di Marco Amato

In un breve colloquio telefonico avuto con il direttore dello sviluppo della Amiga Technologies, **dott. Peter Kittel**, ci è stato in pratica confermato quanto già anticipato da Tyschcenko: a lungo termine è prevista la produzione dei cosiddetti PowerPC, ovvero macchine ad architettura RISC il cui progetto dovrebbe essere curato per larga parte dalla casa di Francoforte Phase 5 Digital Products. Maggiori dettagli ci sono purtoppo stati taciuti, ma "herr" Kittel ha concluso la telefonata con un sibillino "... Sie werden noch lachen... ", equivalente ad un mix dei nostri "ne vedrete delle belle... " e "ci sarà da divertirsi... "

*M. A. Cosa ci può dire di nuovo sui prodotti A. T. ?*

P. K. C'é una nuova gamma di monitor Amiga: attualmente è già disponibile l'M1438S al prezzo di 599. - DM (alcune caratteristiche: 14", pitch 0,28 mm, risoluzioni: 800 x 600 pixels non interlacciati, 1024 x 768 interlacciati, ingressi: RGB, audio (dx/sx) e sync (orizzontale e verticale, TTL), altoparlanti incorporati) cui si affiancheranno i monitor, di prossima produzione, da 15" e 17 ".
Quest'ultimo in particolare, attualmente allo stato di prototipo, è in grado di gestire frequenze di scansione orizzontale in un range da 15 a 64 kHz.

*M. A. Avete annunciato l'impiego della tecnologia RISC nei prossimi Amiga ma cosa possiamo sapere di più?*

P. K. Non mi posso dire molto di più... E' dato per probabile l'impiego del PCI-Bus come alternativa al Zorro-Bus, non per una questione di potenza (i livelli sono analoghi) ma di possibilità di espansione che verrebbe così garantita ad Amiga.
E' in fase di costruzione un internet-server basato esclusivamente su tecnologia Amiga, con pagine WEB, accesso FTP per shareware e PD. Anche gli sviluppatori avranno finalmente un suppòrto in rete. Scusatemi ma davvero non posso dirvi di più. Sabato sarò a Milano per l'IPISA (18 Novembre) e spero di portare nuove notizie...

# TurboBase: un nuovo Database relazionale

*di **Marco Amato***

Novità assoluta in casa Ossowski (la famosa Schatztruhe): la ditta di Essen ha rivelato in anteprima assoluta a EAR l'uscita imminente di un tool che, a detta della casa tedesca, verrà ricordato come pietra miliare della storia di Amiga negli anni a venire. Con TurboBase (l'autore è lo stesso di TurboCalc) viene infatti introdotto un nuovo concetto di database nel mondo Amiga: il database relazionale. Sulla scia di cugini ben più blasonati come ORACLE o Informix, TurboBase consentirà di riunire in un'unica entità più basi di dati e i relativi files, offrendo così la possibilità di una gestione ottimale su progetti finora trattabili solo "a pezzi". Ma vediamone alcune caratteristiche:

* Numero virtualmente illimitato di banche dati per progetto (dipende solo dalla memoria a disposizione).

* Numero virtualmente illimitato di record, campi ecc.

* Numero virtualmente illimitato di prospetti (liste, maschere) per banca dati.

* Gestione user-friendly di strutture relazionali anche molto complesse.

* Possibilità di banche dati grafiche e abbinamenti testo/grafica (da OS 3.0).

* Import/export: formati ASCII e principali formati DBASE.

* Creazione e gestione di tutti gli oggetti (banche dati, relazioni, update, prospetti) molto semplice e potente; una volta creati possono essere aperti / avviati / editati con semplice clic del mouse.

* Oltre cento funzioni.

* Interfaccia Arexx.

L'hardware richiesto è il seguente: Amiga con Kickstart 1.2/1.3, 2.x o 3.x (leggere limitazioni per il Kickstart 1.x, consigliato quindi almeno il 2.0), 1 MB RAM min., consigliato anche l'hard disk. Il prezzo: 149. - DM, disponibile dal 6.11.95.

***Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH,***
*Veronikastr. 33,*
*D-45131 Essen*
*Germania*
*Tel. (0049)-201-788778*
*Fax. (0049)-201-798447*
*Hotline (0049)-201-770332*
*Email: stefano@tchest.e.eunet.de*



# Tutto per POV-RAY

*di **William Molducci***

La Walnut Creek ha realizzato un CD Rom contenente tutto il materiale ufficiale di Persistance of Vision, il programma di Ray Tracer disponibile per tutte le board. Il titolo del CD è esemplificativo "Raytrace! The Official POV-RAY CDROM", al suo interno ne è inserita la versione 2.2, naturalmente anche per il nostro computer. Una delle caratteristiche maggiori di questo straordinario programma è quella di girare con tutti i modelli Amiga con almeno 1 Mbyte di RAM, dal piccolo 500 al 4000, qualsiasi sia la versione del sistema operativo, inoltre supporta i modi HAM6, HAM8, HAM-E e la Firecracker.

La sezione dedicata ad Amiga comprende l'eseguibile, la documentazione completa, numerosi esempi e scene, ed una serie di utility.

Tra queste è disponibile la versione del programma per FPU, diversi convertitori grafici (utili per convertire il formato proprietario in HAM6, IFF24 e Targa) ed alcuni preziosi testi, inoltre è inserito il manuale in formato Amiga Guide.

Sono disponibili anche numerose animazioni (in formato FLC), centinaia di immagini (alcune di queste recentissime) e texture.

Per "curiosi ed avventurosi" (dichiarazioni dei produttori) sono proposti anche i codici sorgente, naturalmente in C (POV RAY è stato compilato con il SAS C versione 5.10b).

Per chi non conoscesse questo pacchetto di pubblico dominio, che non ha nulla da invidiare a quelli commerciali, ricordiamo che si tratta di un'evoluzione di DKB v2.12 (anche questo inserito nel CD), uno dei suoi limiti maggiori era quello di non possedere un'interfaccia grafica, ma il problema è stato risolto con il programma "POVpanel", contenuto nelle più note compilation shareware.

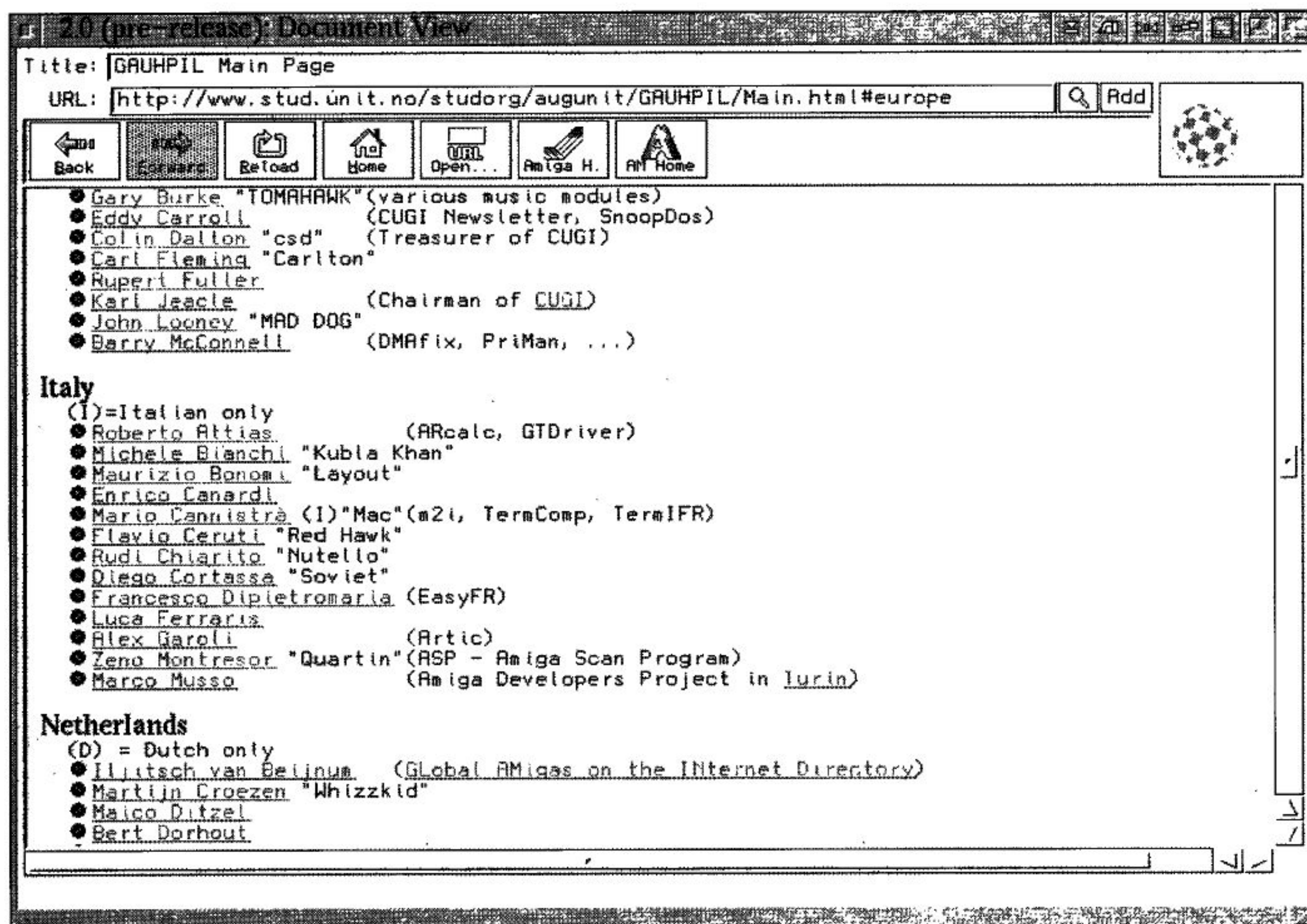
Utilizzato da noti illustratori quali Mike Miller (avrete visto senz'altro i suoi cyberfish e mostri sintetici), consente di realizzare ottime immagini 3D, tra le sue tante caratteristiche segnaliamo il valido spotlight, l'uso di primitive complesse e texture, interruzione del rendering e successiva ripresa, antialiasing, e display del rendering.

Il CD è venduto al costo di lire 69.000, ed è reperibile presso:

***Computer Video Center,***
*Via Campo di Marte, 122*
*Forlì*
*Tel. (0543)66.388*
*Tel. (0543)66.453*



***... Esiste? Esisterà mai? E se sí, dove? Cosa offre il panorama nazionale in fatto di Amiga, sulla più grande rete del pianeta? Cerchiamo, rimboccandoci maniche e modem, come e dove il Bel Paese viene rappresentato su mamma Internet.***




di **Francesco Munda** e **Stefano Epifani**

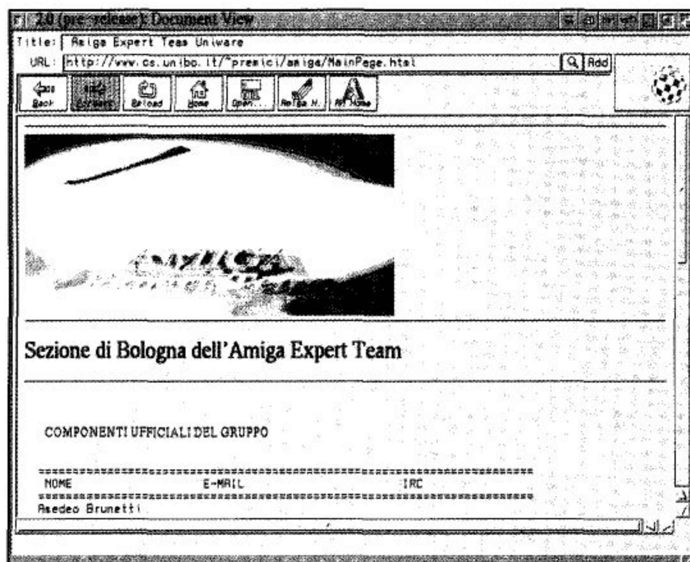
Cominciamo subito col dire che le nostre peregrinazioni sui cavi nazionali hanno portato a risultati per certi versi sconfortanti. Amiga è quasi del tutto assente come parola nei server della Penisola. E questo, ovviamente, non può che far dispiacere.

A parziale consolazione, il nostro girovagare ha trovato però, diverse spiegazioni sul motivo di tale assenza. Ma andiamo con ordine. Esaminiamo prima cosa stato possibile trovare.

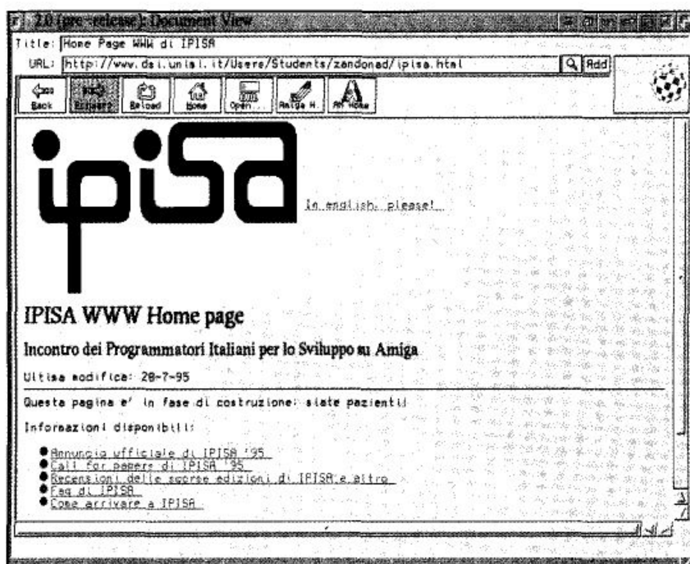
Come punto di partenza, niente di meglio ovviamente di un catalogo di siti ordinati per nazione. E in questo, la comunità Amiga internazionale è stata ancora una volta da encomiare, fornendo al resto del mondo uno strumento molto interessante. Si chiama GAUHPIL, orribile acronimo che significa "Geographical Amiga Users Home Page Internet List", più o meno "la lista geografica delle homepage degli utenti amiga su internet"; le coordinate sono :

*http://www.stud.unit.no/studorg/augunit/GAUHPIL/Amiga.html*

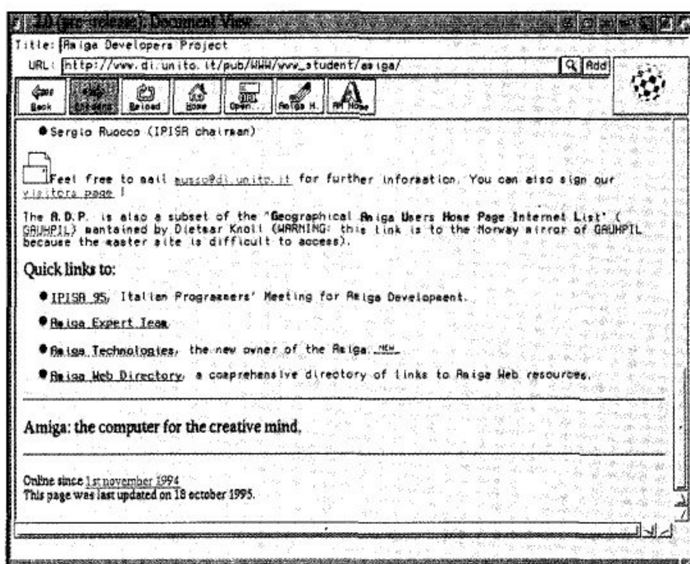
E, ovviamente, la parte italiana è quella che ci interessa.




*Tra le varie pagine italiane su Web troviamo anche l'Amiga Expert Team.*




*Non poteva mancare la Home Page dell'IPISA direttamente "linkata" ad Enigma Amiga Run.*




*Sono molti gli studenti italiani in possesso di un Amiga.*

Alternativamente, tanto per rimanere sul patrio suolo e sfruttare una delle (poche) risorse di ricerca nazionali, si può chiedere aiuto al GARR-NIR, l'organismo che gestisce, de iure e de facto, Internet in Italia. Le coordinate per quest'altro tipo di ricerca sono:

*http://www.mi.cnr.it/NIR-IT/NIR-map.html*

Mentre, per trovare direttamente tutto ciò che ha "Amiga" al suo interno, effettuate una ricerca avvalendovi del sito:

*http://www.crs4.it/Index/www-get.cgi?search=amiga*

I risultati, come ho detto in apertura, non sono interessanti: la stragrande maggioranza dei risultati di questa seconda ricerca ha portato solo a liste di CD-ROM in vendita (dove occasionalmente appare la parola "Amiga") e liste di newsgroup richiamabili, dove la gerarchia comp.sys.amiga determina l'inclusione nella - pur lunga - lista.

Tornando al GAUHPIL, ci dà per indicazione le pagine che trovate in figura, appartenenti principalmente a studenti e professori delle università più "tecniche" in Italia. Politecnico di Torino e Milano, in testa.

Da segnalare le pagine di Roberto Attias (che punta all'ottimo IPISA), Francesco Dipietromaria e del "nostro" Maurizio Bonomi.

Per una serie di inconvenienti col nostro provider, questa volta non c'è possibile mostrare le pagine dei nostri amici "in rete".

È invece possibilissimo segnalare un'altra risorsa che ci ha particolarmente colpito per la cura grafica con la quale è stata realizzata. Attualmente disponibile in FTP, ma funzionante perfettamente bene, è il sito dei Ram Jam, gruppo che trae origine dalla famosa "scena" Amiga e che riporta nelle sue pagine un ottimo newsletter dedicato, appunto, alla scena Amiga, senza però tralasciare gli aspetti un pochino più "ufficiali" del panorama informativo.

Le coordinate di viaggio puntano stavolta a:

*ftp://univaq.it/pub/amiga/www/Welcome.html*

Ripetiamo per ora l'università dell'Aquila offre queste pagine come collegamenti FTP, ma in futuro è pre-

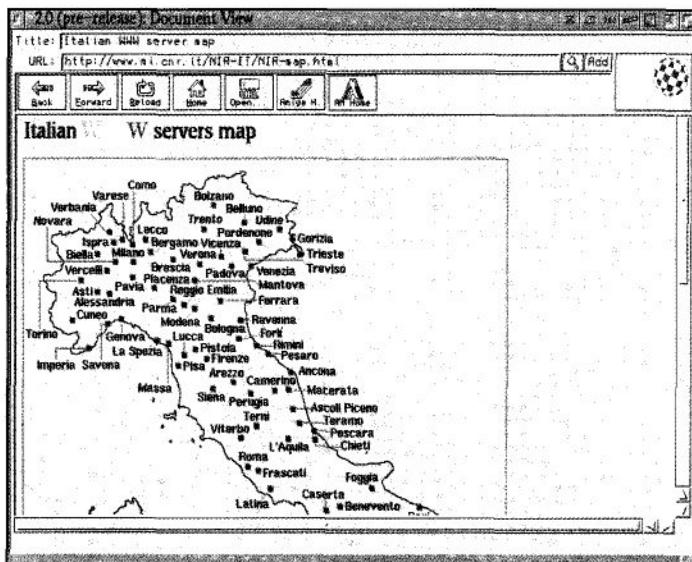
vista la completa migrazione sotto HTTP. Questo non vi ci scoraggi, e anzi vi stimoli a contattare il gruppo che, a nostro parere, dimostra oltre ad un eccellente entusiasmo e ottimo spirito di iniziativa, anche un gusto grafico difficilmente assaporabile altrove sulla Rete.
Da ultimo, ma certo non meno importante, la pagina sempre più scintillante di Enigma Amiga Run. Forse un po' troppo autocelebrativo - lo abbiamo già detto - ma la qualità della homepage della rivista che state tenendo in mano adesso, aumenta ogni giorno di più. Vista la cronica carenza di pagine Amiga, perché non venite a fare un salto da noi? Ricordiamo le coordinate:

*http://www.skylink.it/ear/main.html*

Ora qualche considerazione. Come mai questa carenza in Italia di siti dedicati ad Amiga? Altrove, in paesi teoricamente meno coinvolti nell'"affaire Amiga", la produzione è molto molto più fiorente. Lasciando perdere le solite Germania e Stati Uniti, ormai in questo campo siamo parecchio indietro.
I motivi sono tanti, l'altissimo costo delle infrastrutture telefoniche (si pensi che da noi un collegamento diretto a 2MB costa VENTUNO volte che in Finlandia!), l'assenza di una politica di accoglienza delle iniziative studentesche nelle università (vere miniere di risorse nei paesi del nord Europa), la quasi totale assenza di incentivo da parte di chi di Amiga vive - a tutti i livelli, determinano insieme uno stato di arretratezza non indifferente.
Ma davvero non ci si può far nulla? Personalmente pensiamo di sí. Nel prossimo numero, vedremo come. Forse imparerete a costruirvi un server Amiga per conto vostro.
Saltando di palo in frasca (questo mese gli avvenimenti si sono accavallati in maniera davvero incalzante), segnaliamo l'apertura definitiva e ufficiale del sito della Amiga Technologies, in Germania (chissà che non si replichi, attraverso la Giunti, anche in Italia? Chi c'è batta un colpo - di modem). Le coordinate, già fornite qualche mese fa, sono:

*http://www.amiga.de/de*

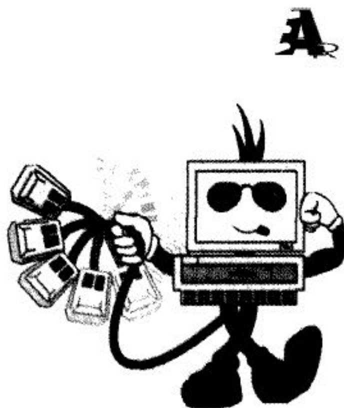
Per la versione originale e completa in tedesco

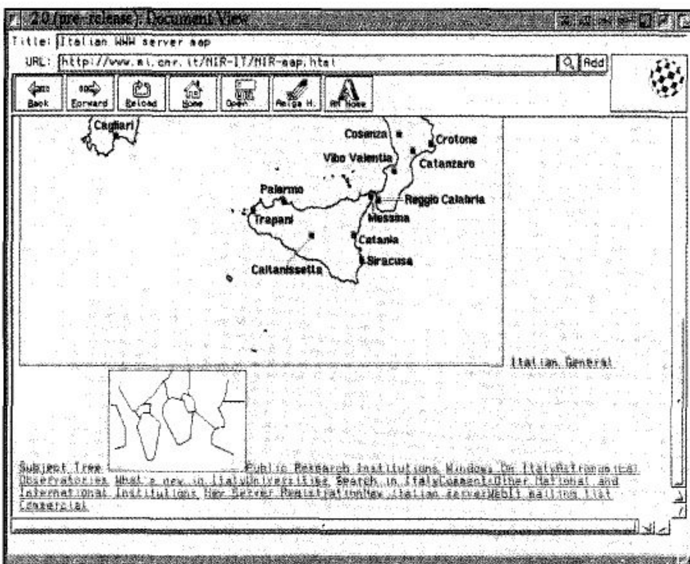


*La mappa dei WWW Server italiani: il centro nord...*

*http://www.amiga.de/gb*

Per la nuova raccolta di pagine (finalmente) tradotte in inglese; per quelle in italiano, siamo ancora in attesa, ma probabilmente se facessimo sentire la nostra "voce telematica" chiedendone una traduzione (o, perché no, proponendone una) alla AT tramite posta elettronica, questa non tarderebbe a comparire su uno dei siti più importanti attualmente presenti per Amiga.
Ultimissima cosa (di quelle che fanno inferocire il direttore costretto a ritardare la stampa del numero!), forse avete notato la presenza di curiosi gadget in alto a destra nelle foto di questo mese. Ebbene, quei curiosi gadget denunciano l'arrivo - davvero imminente - di MUI 3.0, che pare essere diventata una necessità per chi scrive browser WWW. E con MUI 3.0 arriver I-Browse, e (vi assicuriamo) anche vecchio AMosaic 2.0p3 riceverà nuova linfa! Rimanete sintonizzati...

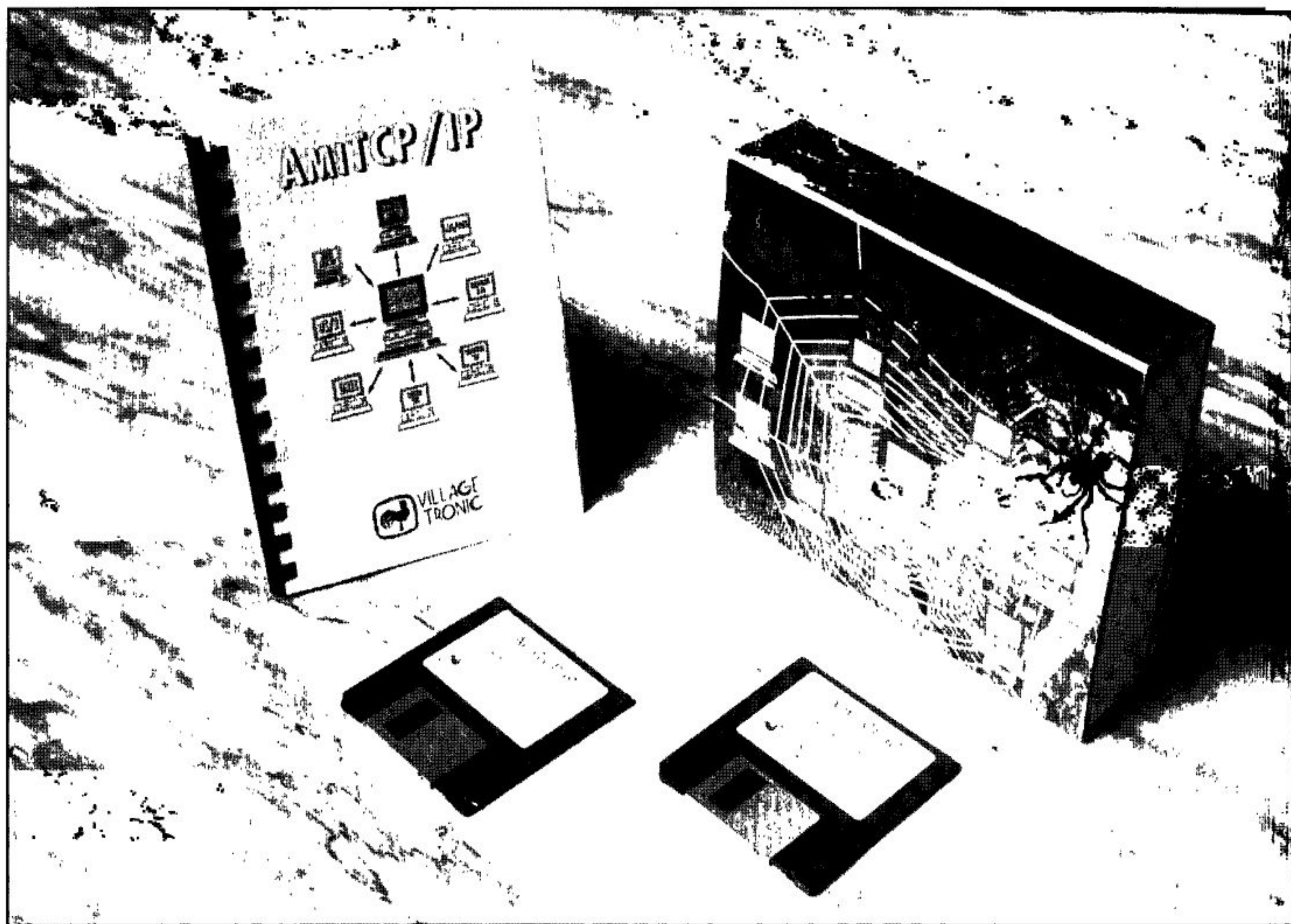




*... il sud e le isole.*

# Per gli "amanti" di Internet

***In questo articolo vedremo la soluzione completa per connettere Amiga in rete. Finalmente ben spiegata e con una comoda interfaccia. Chiunque voglia rendersi la vita un po' più facile, non deve fare altro che seguirci nelle righe che seguono...***

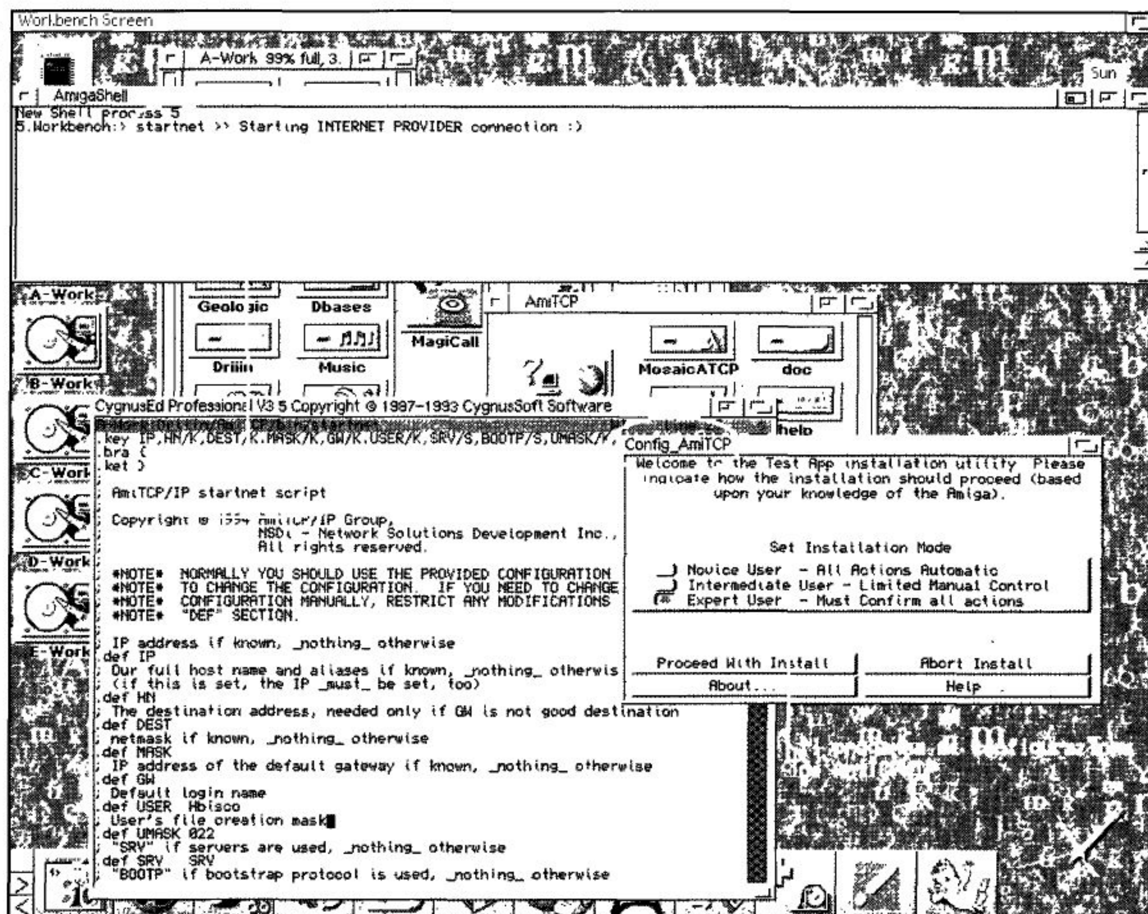



# AmiTCP/IP v4.2.

*di* **Roberto Bisconcini**

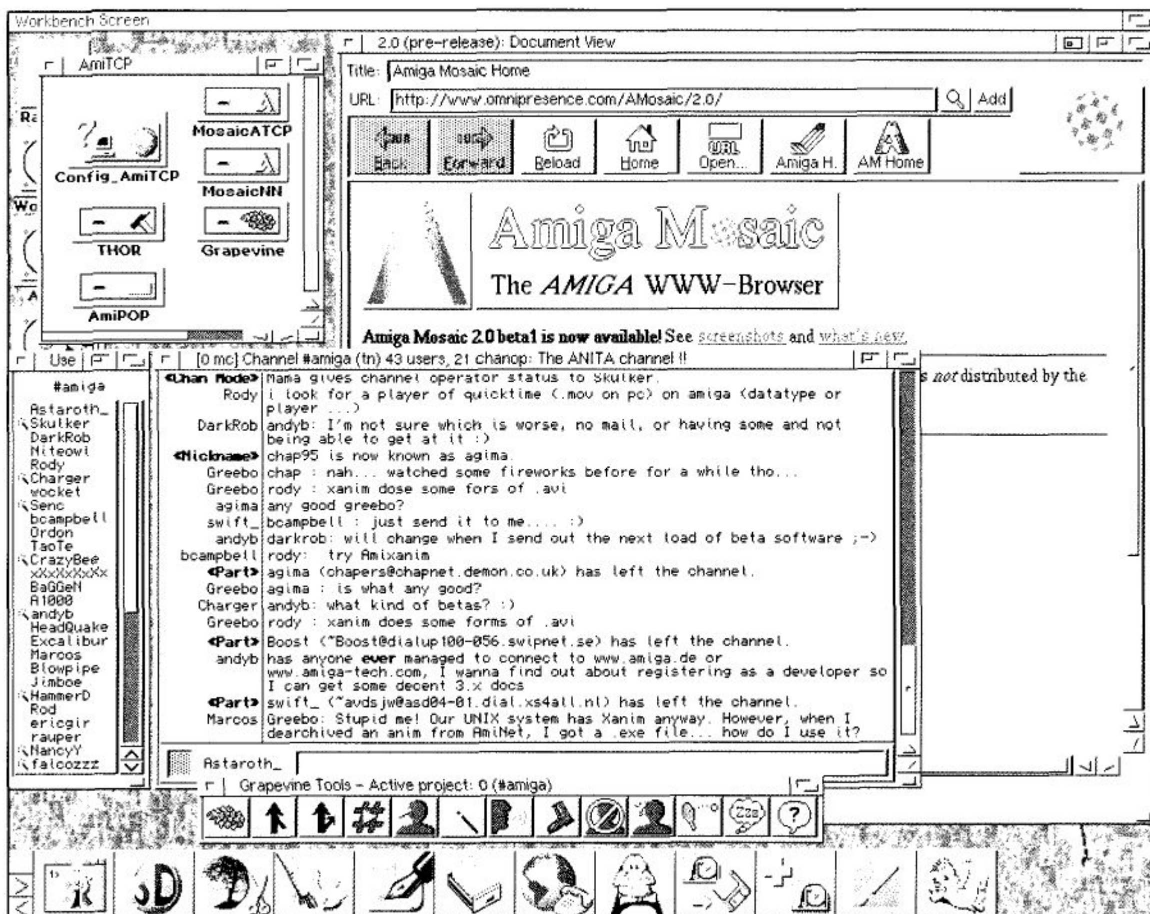
Solo da pochi mesi il pacchetto AmiTCP/IP, che ormai ha raggiunto la versione 4.2, viene distribuito completo di manuale dalla Village Tronic, anche in Italia, attraverso la EDE (Euro Digital Equipment). Le precedenti versioni sino alla 4.0 erano disponibili su Aminet in versione demo, dalla 4.1 in poi il pacchetto è diventato commerciale. La commercializzazione del pacchetto ha comunque influito positivamente sullo stesso, che si è arricchito di tool e privato di molti bug. Inoltre è stato finalmente incluso l'installer Commodore standard che si occupa in toto della sistemazione dell'innumerevole quantità di file che altrimenti avrebbero dovuto essere sparsi manualmente per tutto il volume SYS:. Ciò renderà felici coloro i quali sono impazziti ad installare le precedenti release! La confe-

*Configurando AmiTCP/IP...*




zione è in stile con gli altri prodotti della Village Tronic: in essa trovano posto la cartolina di registrazione, il manuale (non è altro che la trasposizione cartacea del file AmigaGuide incluso) e due dischetti che riportano sull'etichetta version 4.1, ma che una volta finita la procedura di installazione risulterà essere in realtà la versione 4.2. Il manuale è un po' scomodo da sfogliare dato che gli anelli con cui è stato rilegato sono un po' troppo stretti. Ciò rende la lettura un po' scomoda e in più si rischia spesso di strappare qualche pagina. Anche se tra gli amighisti il nome AmiTCP/IP viene spesso legato ad Internet e servizi annessi, in realtà il pacchetto non è limitato alla sola connessione remota con la rete, ma può essere anche utilizzato per la gestione di reti LAN. Infatti il programma è strutturato per gestire i più svariati hardware di rete interfacciandosi con i driver di network che gestiscono il protocollo SANA-II, e quindi tutto ciò che segue completamente le specifiche dettate da Commodore.
Una volta lanciato l'installer ed eseguite le prime operazioni apparirà un requester che vi chiederà di inserire i vostri dati e il numero di registrazione. A proposito di questo vi facciamo notare che quello che è scritto nel manuale riguardo il numero di registrazione non corrisponde a realtà, infatti anche se vi si trova scritto che gli spazi non contano, ciò non è assolutamente vero, quindi dovrete battere sia i caratteri maiuscoli e minuscoli in modo corretto, sia gli spazi. Terminata l'installazione non si è nemmeno a metà dell'opera, infatti una volta riavviato il computer si dovrà passare alla configurazione del programma che, tra l'altro, non è accessibile da Workbench. Infatti tramite icona si può accedere solo ed esclusivamente all'AmiTCP-config. Durante la configurazione dovrete scegliere il tipo di protocollo da utilizzare. Potrete scegliere tra lo SLIP e il CSLIP, ambedue inclusi nel pack dell'AmiTCP, oppure potrete scegliere il protocollo PPP che è disponibile in versione demo su Aminet (directory /comm/tcp). I protocolli SLIP o CSLIP inclusi, sono entrambi molto complessi da configurare per cui vi consigliamo di usare il più semplice e immediato PPP che, oltre a essere di facile reperimento, una volta copiato nel cassetto DEVS:Networks non necessita di configurazioni aggiuntive. L'unica personalizzazione la possiamo svolgere insieme a quelle che compaiono di default durante la configurazione di AmiTCP.
Vi consigliamo, inoltre, l'utilizzo del PPP anche per la connessione telefonica, in quanto richiede una minor configurazione rispetto al server remoto; infatti a differenza degli utenti PC o Mac, che possono usufruire spesso di pacchetti già preinstallati dai provider (che offrono loro il servizio di connessione al momento dell'abbonamento o tramite riviste), noi utenti Amiga dovremo informarci accuratamente riguardo a tutte le coordinate logiche necessarie al collegamento. Le principali informazioni di cui avremo bisogno all'atto dell'installazione sono diverse. Le più importanti sono l'IP address e il DNS (Domain Name Server). Ottenute queste informazioni dovremo creare uno script che verrà utilizzato dalla PPP.device, includendo i parametri di connessione, numero telefonico del provider (a cui è attaccato il server), la login name e l'eventuale password, secondo quanto è specificato nel

*I client di AmiTCP/IP in MULTITASKING reale!*




manuale. Tenete presente che, come vi abbiamo detto prima, AmiTCP non può essere lanciato da Workbench, infatti il programma, trattandosi di un server di rete, deve essere lanciato da shell con il comando startnet. Dato che i comandi di AmiTCP risiedono nella directory /bin contenuta nel cassetto omonimo, vi consigliamo di configurare correttamente la shell-startup aggiungendovi al path corrente il volume AmiTCP:, in modo che possiate lanciare lo startnet anche se non vi trovate fisicamente nella directory principale di AmiTCP.

## AmiTCP/IP in pratica

Ad essere sinceri, come da manuale, non esistono limitazioni macroscopiche in quanto ad hardware. Infatti, teoricamente, qualsiasi Amiga con sistema operativo 2.04 (o superiore) installato, un hard disk con almeno 2 Mb liberi e un mega di Fast RAM, è utilizzabile tranquillamente. La configurazione necessaria effettivamente è questa, ma molti client esterni che fanno uso di AmiTCP necessitano, in realtà, almeno del SO versione 3.0 (39.106).
Un esempio indicativo (tra i client esterni) è l'AMosaic che, oltre al SO 3.0, necessita anche della MUI (Magic User Interface).
Ricordiamo, oltre all'AMosaic, anche il Grapevine, un client per il chatting su IRC che funziona correttamente solo sotto SO 3.0 (o superiori). Se invece vi interessa limitare l'uso della connessione ai soli accessi via FTP, Gopher o Telnet, allora potrete usare i tool inclusi in AmiTCP senza problemi, anche con il solo SO 2.04. Tutti i comandi (da notare che sia FTP sia Gopher e Telnet sono comandi shell) sono contenuti nella directory /bin. AmiTCP non è stato concepito come semplice pacchetto di connessione a Internet, per cui non include molti client di uso più comune, che dovrete reperire autonomamente via FTP (magari dopo aver installato il pack e fatto l'abbonamento a un provider!). Come primo sito FTP dove reperire velocemente il software per la connessione HTTP (cioè la connessione tramite WEB browser tipo Mosaic o Netscape), vi consigliamo di fare un "salto" su:

*ftp.luth.se/pub/aminet/comm/tcp*

che è un buon mirror di Aminet. Per chi non si fosse mai connesso ad Internet ricordiamo che i nomi dei server devono essere scritti con le minuscole e le maiuscole corrette, in quanto i server girano sotto UNIX che è case-sensitive (cioè "sensibile" alle maiuscole). Una volta connessi potrete scaricare i programmi che vi interessano. Noi vi consigliamo di procurarvi: AMosaic, il principale (e per ora unico) Web browser per Amiga, il Grapevine (un IRC client), e il Thor (uno splendido client per la gestione dei Newsgroup e delle E-Mail). Vi abbiamo consigliato il Thor e non l'AmiPOP o l'AmigaElm perché, oltre ad essere un ottimo programma shareware, permette un comodo utilizzo offline, in modo da limitare le spese telefoniche. Ci sono anche molti altri client che potrete reperire in Aminet/comm/tcp, ma vi consigliamo di reperire prima di tutto l'AMosaic e poi scaricare il resto dei file via HTTP che, oltre ad avere un'interfaccia più comoda e facile da usare, vi permette una semplice consultazione dei ".readme" collegati ad

ogni file contenuto in Aminet. Non solo i client scritti sotto AmigaDOS fanno uso di AmiTCP/IP ma anche i client UNIX (convertiti e ricompilati tramite GNU-C) che sfruttano pacchetti come AmiWin o DaggeX. Trattandosi di un server di rete, una volta lanciato, AmiTCP rende disponibile l'utilizzo del protocollo TCP/IP sotto qualsiasi server X-Windows (che va caricato dopo l'effettivo avvio del server). Ad esempio, la presenza del task di AmiTCP attivo in background, permette l'utilizzo di WWW browner Unix sotto i suddetti X-Window servers (AmiWin o DaggeX); provate ad immaginare Netscape o Arena "girare" su Amiga...

## Reti Amiga?

Come vi abbiamo già accennato in precedenza AmiTCP/IP vuole essere un pacchetto di supporto del protocollo TCP/IP per Amiga e non solo un semplice tool di connessione. Dato che AmiTCP/IP non è solo un pacchetto dedicato alla connessione con Internet, ne giustifichiamo pienamente la complessità di configurazione. Se si fosse trattato di un semplice tool di connessione, non sarebbe mai stato necessario un così grande apporto di risorse di rete (come quelle contenute nel pacchetto). Leggendo il manuale ci si rende conto che molti dei client inclusi hanno un utilizzo pratico solo nel caso in cui si gestisca o un sito FTP oppure si abbiano più Amiga collegati in rete (tipo LAN). Come dicevamo all'inizio, AmiTCP è uno strumento valido per la gestione delle reti locali e il supporto della quasi totalità delle schede di rete, la perfetta integrazione con il protocollo SANA-II lo rende universalmente efficiente.

## Conclusioni

Nonostante il prezzo (non trascurabile) di 199.000 Lire IVA compresa, AmiTCP/IP è un pacchetto completo sotto tutti i punti di vista e valido per qualsiasi tipo di utenza. Ne consigliamo l'acquisto a tutti coloro i quali volessero ottenere il massimo da un abbonamento ad Internet; questo soprattutto per la sua notevole configurabilità e la possibilità di scegliere il tipo di connessione ottimale per ogni esigenza (sia SLIP sia CSLIP ed, opzionalmente, PPP). E' consigliabile anche a coloro i quali, amando gli ambienti UNIX-like, volessero sfruttare i client Unix al pieno delle loro potenzialità di connessione o ancora a chi decidesse di lavorare con più Amiga in rete. Insomma AmiTCP è un pacchetto che, nonostante inizialmente possa risultare ostico alla maggior parte degli utenti, una volta letto il manuale ed utilizzato il software può dare molte soddisfazioni (soprattutto a chi non si è fatto sconfiggere dalla mole di configurazioni che si possono effettuare). Tenete comunque presente che per chi non avesse tempo da dedicarci o per chi volesse semplicemente un tool di connessione, AmiTCP, una volta installato, potrà essere tranquillamente usato senza dover neppure leggere nulla (almeno oltre il terzo capitolo del manuale), in quanto l'installazione normale non necessita di interventi importanti da parte dell'utente (tranne alcuni ritocchi allo script di connessione, comunque dettagliatamente spiegati).
AmiTCP è un pacchetto che vi consigliamo senza riserve e che vi permetterà di navigare comodamente le "calme" acque dell'oceano Internet senza troppa fatica... bolletta permettendo!! Un augurio di un buon "netsurfing" a tutti voi e arrivederci alla prossima puntata. Chissà, magari potremmo andare a fare una visitina all'antica divinità della mitologia scandinava!! A buon intenditor...



**About AMITCP V4.2**

**Nome prodotto:** AMITCP V4.2

**Sviluppato da:**
**AMITCP/IP Group**
NSDi - Network Solution Development Inc.
P.O. Box 32
02151 Espoo
Finlandia
Email: AmiTCP-Group@nsdi.fi

**Prodotto da:**
**VillageTronic Marketing GmbH**
Wellweg 95
D-31157 Sarstedt
Germania

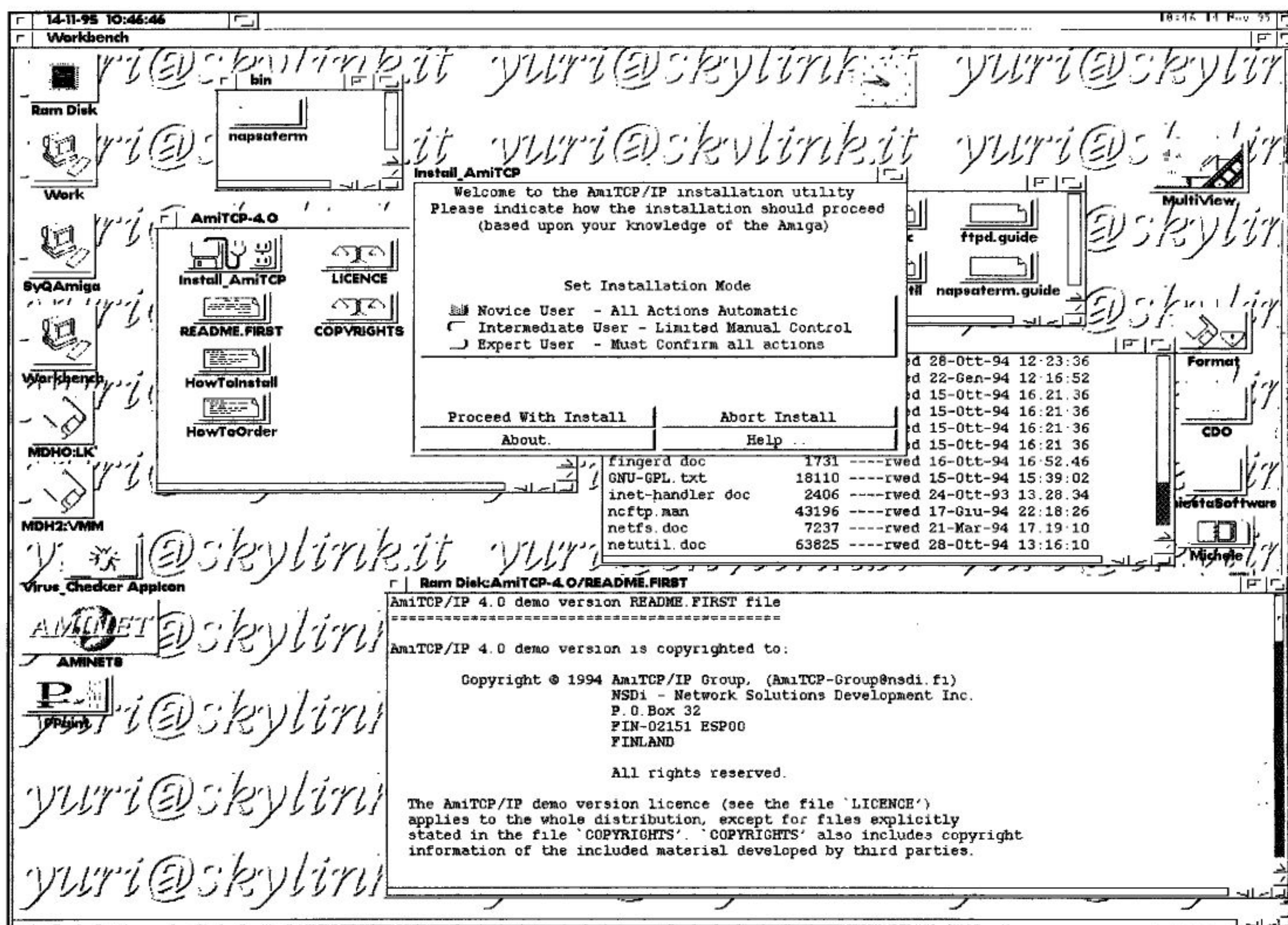
**Distribuito da:**
**Euro Digital Equipment**
via Dogali, Crema
Tel. (0373)86023
Fax. (0373)86966

**Configurazione richiesta:**
1 MB Ram, 2 MB Hard disk liberi, modem o scheda di rete, WB 2.04 o successivi.

**A favore:**
Unico software nel suo genere, alta configurabilità, documentazione ottima se confrontata con quella originale.

**Contro:**
Manuale male impaginato, complessità elevata.

***Occupiamoci anche dei Client di Amitcp. Oggi parliamo del brownse per WWW più veloce e tuttora più utilizzato: Lynx. Il programma solo testuale per consultare gli archivi sparsi per la rete. Lynx per Amiga si chiama ALynx.***

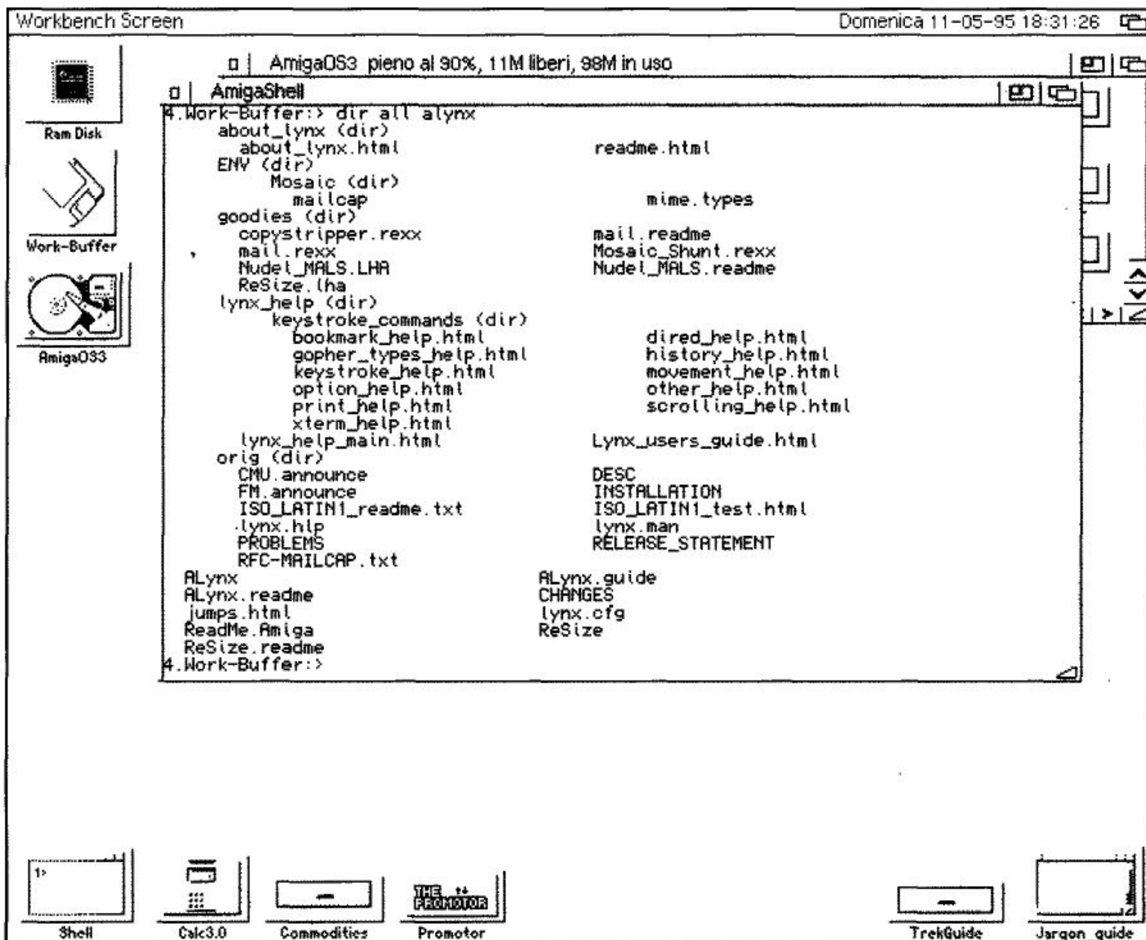



*ALynx è un client di AmiTCP. La versione 4.0 demo di AmiTCP è disponibile negli ultimi Aminet e sul CD Rom di EAR.*

# ALynx - una guida introduttiva

di ***Silvio Umberto Zanzi***

Navigare sulla rete con un sistema in configurazione base o espanso in maniera modesta può rappresentare un problema. Si deve prima caricare AmiTCP, poi attivare l'ambiente MUI e infine lanciare AMosaic; tutti programmi che fanno uso intenso della Ram del computer.
Con una configurazione software simile non sarà rimasta molta memoria in un A1200 standard per poter fruire delle risorse multimediali della rete.
Inoltre, con una quantità così scarsa di RAM, il sistema sarebbe molto fragile e i blocchi potrebbero divenire frequenti. Questo non è il modo migliore per esplorare Internet.
Le soluzioni possibili al problema sono essenzialmente due: espandere il proprio computer oppure rivolgersi ad altro genere di programmi. La prima soluzione è una questione meramente economica: il



*Lista dei file che compongono l'archivio di distribuzione di ALynx.*

mercato offre una lunga lista di opzioni la cui scelta dipende unicamente dalle proprie possibilità finanziarie. Se invece si preferisce risparmiare, diventa necessario optare per un prodotto come ALynx.

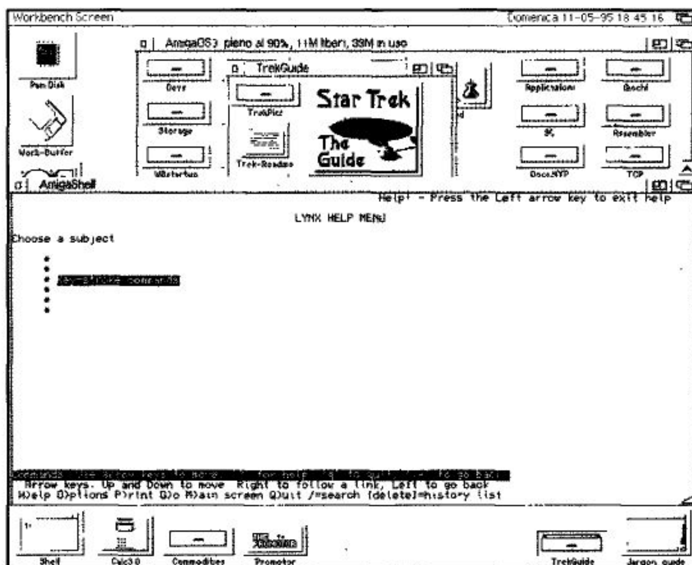
L'idea di base di questo programma è l'istituzione di un'interfaccia al World Wide Web non per via grafica, bensì attraverso una modalità testo.

In questo modo si ottiene un notevole risparmio di memoria altrimenti richiesta per la visualizzazione di tutta la grafica della rete. Con ALynx invece basterà una finestra di Shell. Tutti i riferimenti delle pagine Web appariranno sotto forma di testo evidenziato in bianco su uno sfondo di caratteri neri. Per selezionare i riferimenti si farà uso dei cursori e del tasto di invio. Oltre al già citato risparmio di memoria dovuto alla mancanza di grafica, e del non più necessario ambiente MUI e AMosaic, si aggiunge un guadagno in termini di velocità di lavoro.

L'ambiente comunque rimane estremamente efficace e completo: è possibile fare riferimento a server HTTP, GOPHER, FTP, NNTP e WAIS. Una singola pagina può contenere collegamenti a server remoti multipli, e i collegamenti multimediali possono essere riprodotti attraverso programmi esterni per la visualizzazione dei dati. Conclude la dotazione una nutrita serie di comandi per la ricerca, i salti, il trasferimento, il bookmarking, la Page History, il directory editing, la stampa e il trace delle pagine.

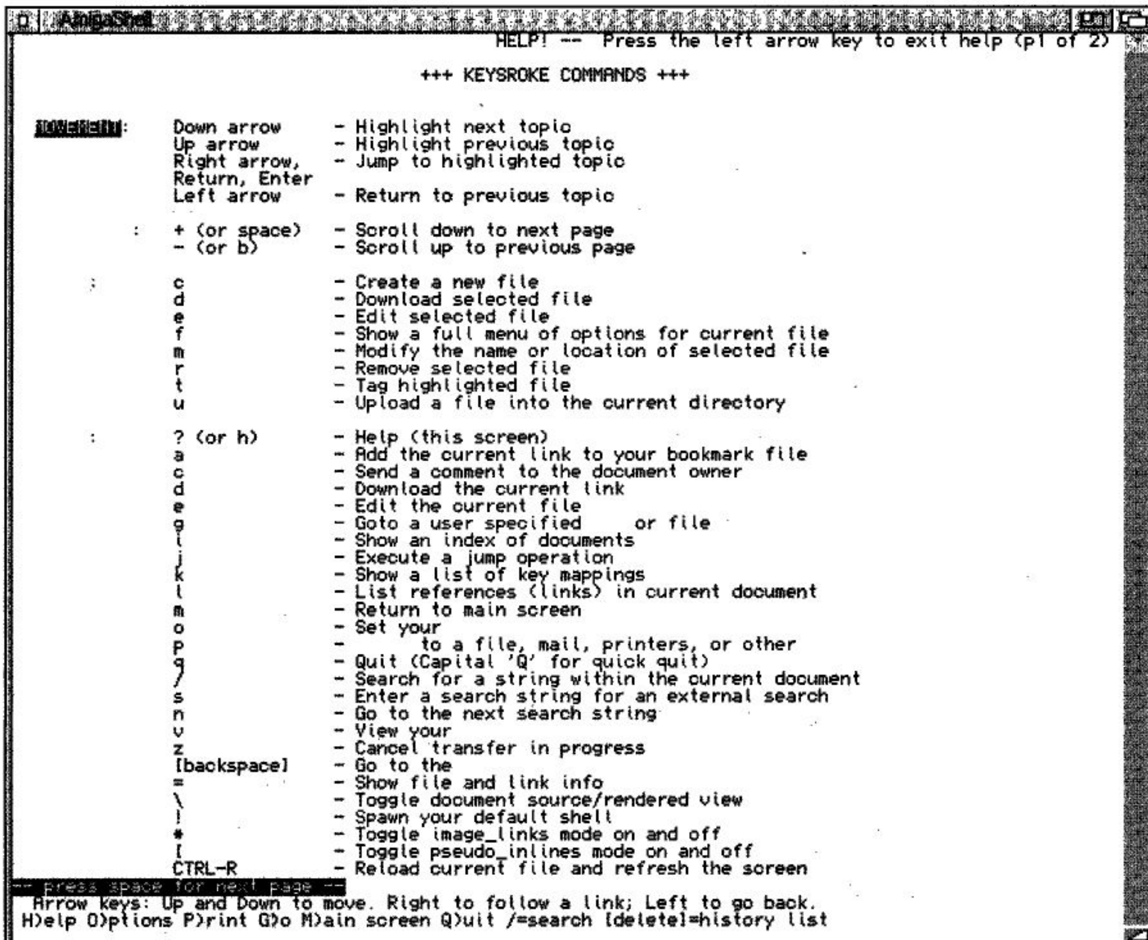
ALynx è un porting su Amiga di un programma nato originariamente sotto Unix per mano di Lou Montulli, Michael Grobe e Charles Rezac della University of Kansas.

La versione utilizzata per questo arti-



*Schermata d'avvio di ALynx.*

Un parte dei comandi di ALynx tratto dal manuale in linea.




colo è la 1.29 (datata 23/07/95) che corrisponde alla versione Unix 2.4-FM.

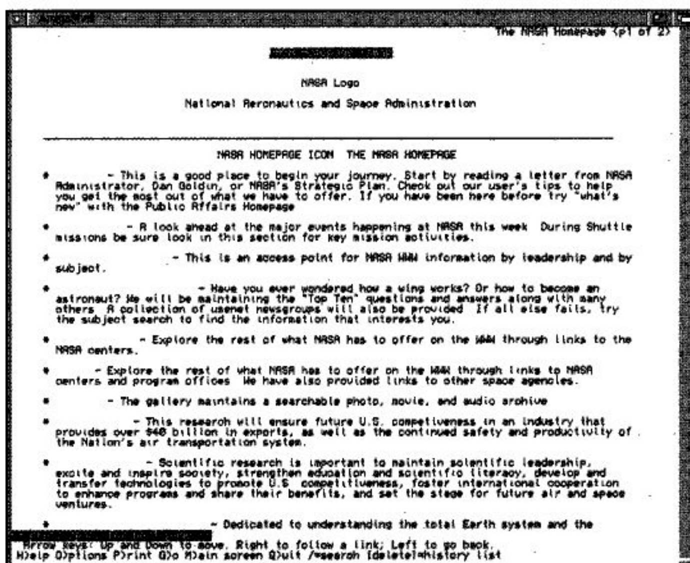
L'archivio è stato reperito su una BBS della rete telematica FidoNet con il nome ALYNX. LHA.

Una volta decompresso, il contenuto corrisponde a quanto visualizzato in figura 1. Per rendere il programma operativo ci si deve innanzitutto posizionare dentro la directory GOODIES e spostare l'archivio compresso ReSize. LHA nella directory ALYNX, dove dovrà essere scompattato.

Si deve poi aprire una sessione di shell, entrare dentro la directory ALYNX (tramite CD ALynx) e allargare la finestra SHELL a tutto schermo.

Si digiti il comando RESIZE SET.

Questo programma non fa altro che impostare alcune variabili ambiente relative all'aspetto della vostra shell di lavoro, come il numero di righe, di colonne ecc. ALynx farà riferimento a queste variabili per dimensionare la propria area di lavoro. Queste variabili sono standard nei sistemi Unix, e vengono aggiornate automaticamente. La shell di Amiga invece non le supporta. ALynx si appoggia al protocollo TCP/IP di AmiTCP, il quale deve essere opportunamente attivato. Quando il collegamento con il vostro provider è instaurato, si può procedere al lancio di ALynx digitando semplicemente il suo nome. Innanzitutto viene visualizzato il manuale del programma in formato HTML (figura 2). Alcuni testi e link di questo manuale sono presenti localmente, mentre altri vengono reperiti dalla rete stessa. Il manuale in linea ha un taglio essenziale, pur fornendo all'utente tutte le informazioni necessarie.




HomePage della NASA visualizzata dopo aver usato il comando g ed inserito l'indirizzo http://www.nasa.gov.

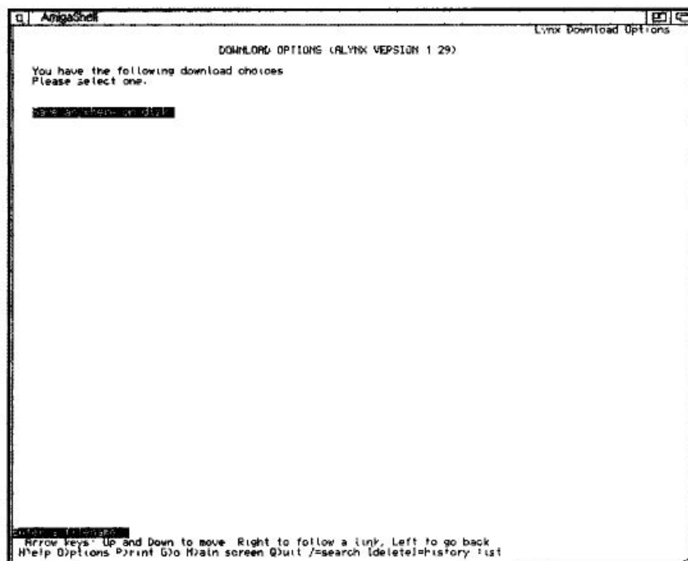
Particolarmente interessante la reference guide per l'HTML.
Parlando di manualistica va segnalato il fatto che nell'archivio di distribuzione è inserito anche un manuale in formato AmigaGuide. Non si tratta di un porting dell'originale, bensì di un testo di integrazione per la versione Amiga.
La sezione USAGE di questo manuale riporta delle indicazioni utili per la configurazione del prodotto su Amiga. Questa operazione consiste nell'impostare le variabili di ambiente e nell'editare un file ASCII di configurazione.
Se si utilizza il programma ReSize e se non si modifica la struttura dei file e delle directory create al momento dell'installazione, non è fondamentale settare alcuna variabile: le definizioni di default e quelle create da ReSize saranno sufficienti.
Anche le impostazioni del file di configurazione saranno in gran parte utilizzabili immediatamente. E' consigliabile comunque verificare i seguenti campi: TEMPDIR - verificare che l'unità puntata da questo campo non sia la RAM:, eventualmente creare una directory temporanea sull'hard disk e indicarla in questa sede.
MAILCOMMAND - Specificare un programma per l'invio di mail in rete quale ADMAIL, SMTPpot o PVTMAIL.
DOWNLOADDIR - La directory di download. Di default è presente l'assegnazione ARC:TMP/; questa va sostituita con una directory del vostro hard disk.
Molto importante la sezione VIEWER riguardante la gestione dei tipi di dati.
ALynx è in grado di riconoscere una discreta lista di formati multimediali (gif, x-xbm, x-rgb, x-tiff, jpeg, mpeg ecc ), per i quali è in grado di richiamare programmi esterni per la riproduzione.
E' possibile utilizzare il MultiView (purché si disponga di tutti i DataTypes necessari) oppure usare programmi specifici. Questa lista inoltre può essere espansa dall'utente.
Per concludere la fase di configurazione è opportuno accedere al menu OPTIONS di ALynx e impostare i campi EDITOR e PERSONAL MAIL ADDRESS. Il primo campo deve contenere il nome di un comune editor di testi ASCII (come Ced, FrexxED ecc) da richiamarsi nel caso si voglia editare un riferimento.
Il Personal Mail Address invece è il proprio indirizzo di mail-box. Questa informazione verrà inserita automaticamente ogniqualvolta userete l'editor dei messaggi. E' necessario premere il tasto "maggiore" per salvare questi settaggi. Una volta consultato il manuale in linea, e ultimata la configurazione, è possibile iniziare la navigazione digitando G e inserendo l'indirizzo del sito che si desidera raggiungere. A questo punto, se si desidera accedere alla home page della NASA, basta digitare:

*http://www.nasa.gov*

e ottenere qualcosa di simile a quello che osservate in figura 4.
Per scorrere le pagine si utilizzano i tasti "più'" e "meno", mentre per posizionarsi sui link si usano i tasti cursore "su" e "giù'".
Premendo "invio" si accede al link: nel caso in cui si tratti di un oggetto multimediale verrà richiamato il pro-





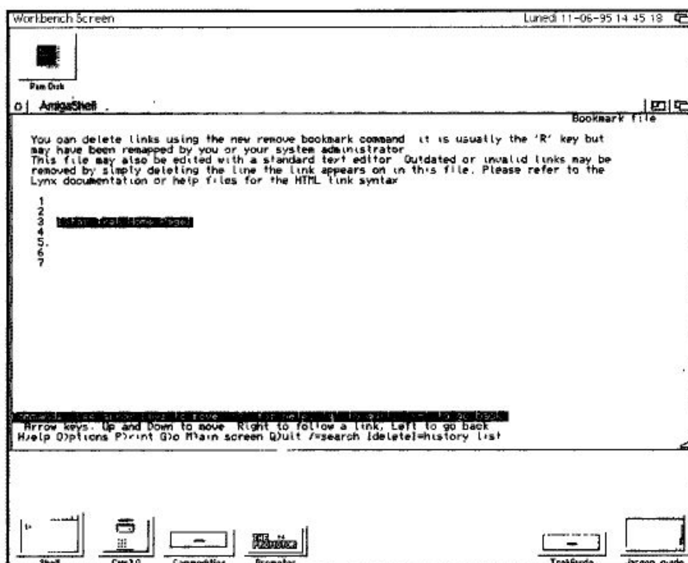



*Il file è stato prelevato. Si procede all'inserimento manuale del path, sulla barra in basso, dopo aver scelto l'opzione "save anywhere on disk".*

gramma di riproduzione specificato nel file di configurazione; se si tratta invece di un'altra pagina questa verrà caricata a sua volta.
Il contenuto di qualsiasi link può essere salvato su disco in ogni momento tramite l'opzione di download, richiamabile premendo il tasto "D". È utile tenere presente che il download si può interrompere in qualsiasi momento con il tasto "Z". A trasmissione ultimata verrà chiesto quale nome assegnare eventualmente al dato prelevato.
Di default viene inserito il nome originario del link.
La figura 5 mostra il trasferimento di un dato: si noti in basso, sulla barra, l'indicazione dei kilobyte trasmessi. Nella figura 6 invece si osserva il momento dell'inserimento del path. In questo esempio si è prelevato la prima parte del faq della newsgroup sci.physics presso un archivio di una celebre università statunitense. Oltre a prelevare il contenuto del link è possibile spedire una mail direttamente all'autore della pagina (se definito): per farlo esiste il comando "C". Quest'ultimo attiverà un'interfaccia dalla quale sarà possibile digitare il messaggio e comporre la sua intestazione.
Di particolare interesse sono anche le opzioni di ausilio alla navigazione. ALynx gestisce la possibilità di impostare e salvare su disco dei bookmark. Un bookmark è semplicemente un richiamo ad una informazione di interesse personale all'interno della rete. Per crearne uno basta posizionare il cursore sopra un qualsiasi link e premere "A".
Il riferimento verrà memorizzato su disco, in coda ad altri eventualmente impostati. La lista dei bookmark sarà poi disponibile in qualsiasi momento tramite il comando "V". Per l'accesso al riferimento basterà posizionare il cursore sul bookmark desiderato e premere "invio". In figura 7 è presentata una lista di bookmark impostati durante la prova di ALynx per questo articolo. Di utilizzo simile, anche se concettualmente diversa, è la History Page. Si tratta di una lista di tutti i riferimenti incontrati durante la sessione corrente di ALynx. Questa lista viene aggiornata automaticamente dal programma ed è accessibile premendo il tasto "DEL".
Come per i bookmark, la selezione avviene spostandosi con il cursore e premendo invio sul riferimento desiderato. Di uso molto frequente è anche il comando "L" e il comando "/". Il primo permette di avere una lista riassuntiva di tutti i riferimenti contenuti nella pagina corrente, mentre il secondo esegue la ricerca di una stringa all'interno della pagina visualizzata che, se presente, verrà evidenziata.
La lista delle opzioni disponibili è piuttosto consistente: la figura 3 ne mostra solo una parte e, anche se il loro uso è estremamente intuitivo, si rimanda al manuale per una trattazione più approfondita. Per informazioni più specifiche sul programma si faccia riferimento all'autore del porting: Peter Marquardt reperibile all'indirizzo:

*marquardt_p@rz-berlin.mpg.de.*

Desideriamo infine ringraziare la società **Alya S.r.l.** di Imola (Tel 0542/28516) per avere fornito il collegamento Internet e Simona Baldoni per il prezioso aiuto durante la stesura di questo articolo.

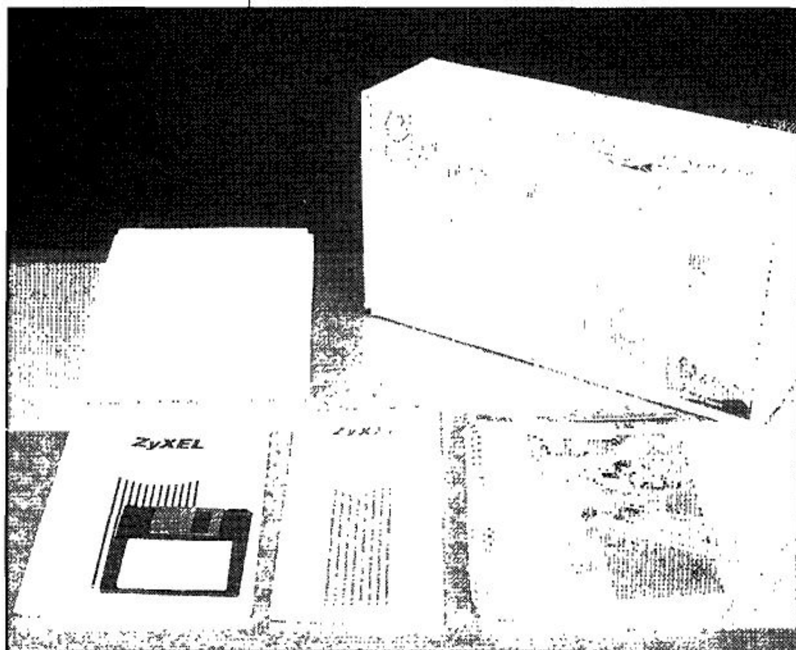



*Lista dei Bookmark salvati durante la prova di ALynx per questo articolo. Questa lista è completamente editabile dall'utente.*

# ZyXEL Elite 2864I: Un modem ISDN

di **Antonello Bianchi**

Ecco l'unico modello ISDN oggetto delle prove.




La famiglia di modem 2864 della ZyXEL è particolarmente ricca, sia per numero di modelli, che per funzionalità fornite ed anche per le linee telefoniche utilizzabili. Il modello base è l'Elite 2864, un modem/fax V.34 con in più le funzionalità voce caratteristiche di tutti i prodotti ZyXEL, e come tutta la famiglia è basato su un chipset proprietario ZyXEL. Oltre allo standard V.34 sono naturalmente supportati i protocolli MNP4/5, V.32, V.32bis, V.42bis ed i protocolli relativi al FAX G3 secondo le specifiche T.30, V.17, V.29, V.27ter. Inoltre sono disponibili anche i protocolli proprietari ZyCellular per l'utilizzo del modem con telefoni cellulari, con velocità fino a 14.400 bps. L'unico standard non presente all'appello è il V. FC.

Altre caratteristiche importanti di questo modem sono la disponibilità di 1 MByte di flash EPROM all'interno della quale viene memorizzato il software operativo del modem che quindi può essere facilmente aggiornato attraverso un semplice download ed un massimo di 8 MByte di RAM che il modem utilizza per salvare temporaneamente fino a duecento pagine di FAX ricevuti a PC spento.

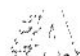
L'Elite 2864 può essere facilmente "upgradato" ad Elite 2864I semplicemente sostituendo la scheda di connessione con la linea telefonica in modo che sia possibile collegare il modem ad una linea ISDN. In questo caso il modem funziona anche da terminal adaptor consentendo così di collegare alla linea ISDN gli apparati telefonici tradizionali. Ferme restando le caratteristiche descritte in precedenza, la versione ISDN mette a disposizione quattro distinte unità all'interno dell'apparecchio, due per ciascuno dei canali B ISDN, uno dedicato all'uscita analogica ed uno per il modem/fax interno. Ciascuno di questi moduli può essere configurato in modo indipendente dagli altri, e grazie alle maggiori informazioni fornite dalla rete ISDN il modem è in grado di identificare il tipo di chiamata, digitale o analogica, voce o dati e modem o fax in modo del tutto automatico, se si dispone della funzione multinumero ISDN.

Grazie alla flash EPROM lo ZyXEL 2864I è in grado di supportare gli standard EuroISDN, lo standard tedesco 1TR6 ed i due standard americani AT&T e Northern Telecom per la comunicazione sul canale D, mentre per i canali B sono disponibili i protocolli X.75 SLP, V.100, V.120, PPP e Bundle (a 112 o 128 KBit/s). La versione provata era dotata di interfaccia ISDN e quindi traeva notevoli vantaggi, dal punto di vista della qualità del segnale, dalla linea digitale. In rare occasioni chiamando altri modem V.34 si è reso necessario ripetere l'handshake per stabilire la comunicazione, così come non sono stati rilevati particolari problemi di connessione con altri modem V.32bis o ZyXEL 19200. La versione ISDN risulta poi particolarmente vantaggiosa dal punto di vista economico, perché con un prezzo di poco superiore a quello di un semplice terminal adapter commercializzato da Telecom fornisce anche tutte le funzionalità di un modem/fax tradizionale e quelle di un modem ISDN.

***Nome:*** *Elite 2864I*
*Produttore:*
*ZyXEL Communication Corporation*
*2F., 58 Park Avenue II*
*Science-Based Industrial Park*
*Hsinchu, Taiwan 30077 R. O. C.*

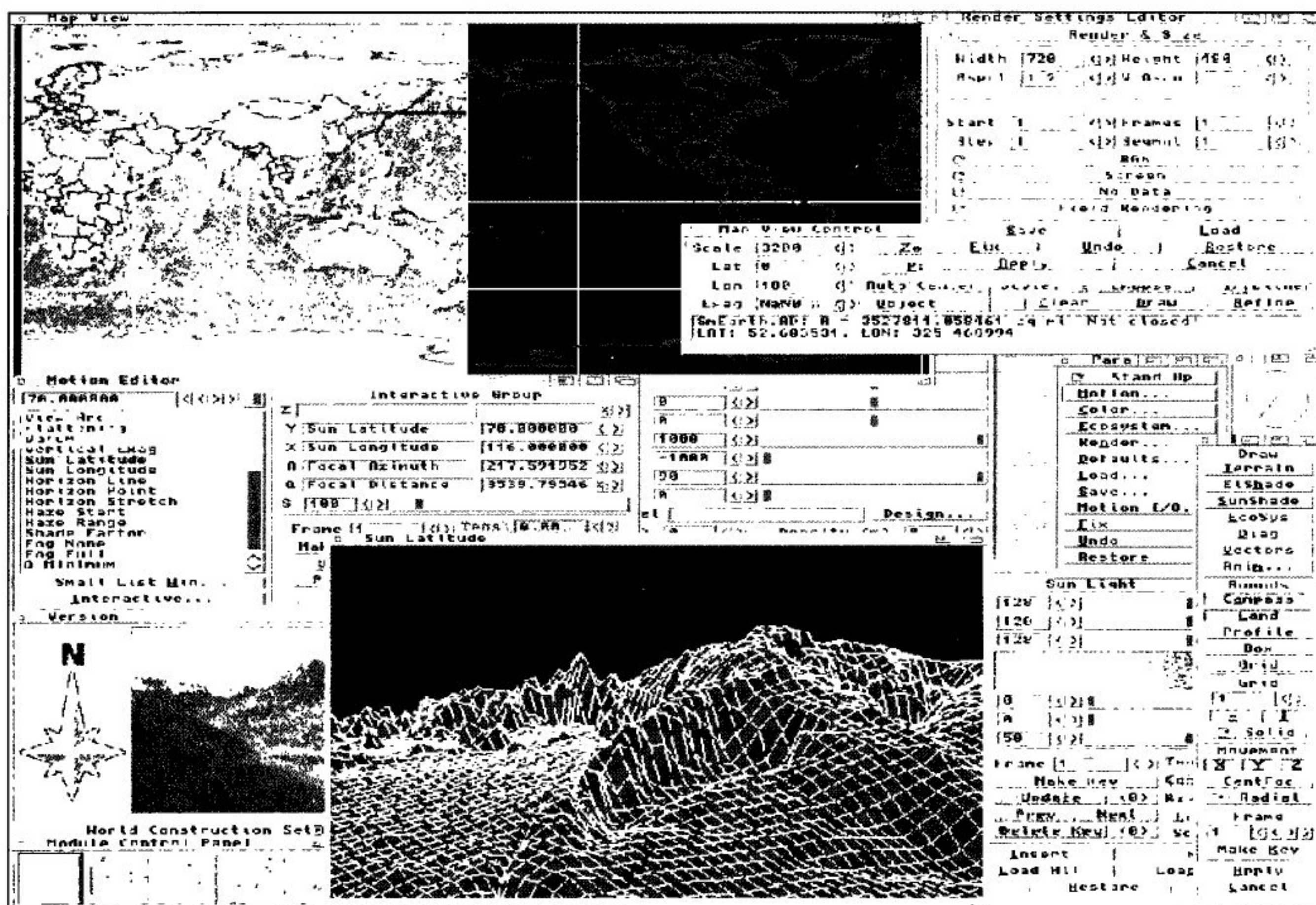
***Distributore:***
*SIDIN*
*Via A. Canova, 25 - 10126 Torino*

***Prezzo lire:***
*Elite 2864I 1.500.000 + IVA*
*Elite 2864 1.300.000 + IVA*



# Perle e altre ferraglie...

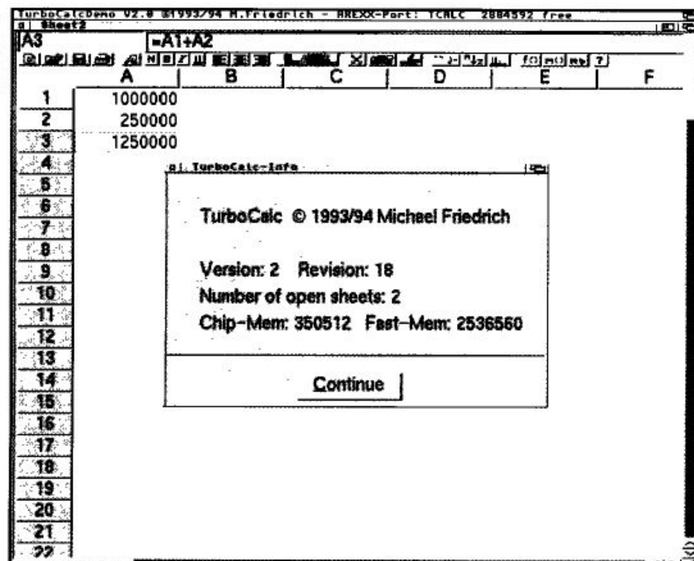
***Senza dubbio la redazione di Enigma Amiga Run ha contribuito notevolmente alla diffusione dei CD in ambito Amiga. Come ricorderete sin dai tempi del CDTV abbiamo creduto nel supporto (era da stolti non capire che il CD era il futuro). Parlando con alcuni negozianti siamo venuti a conoscenza del netto aumento di domanda di unità CD-ROM per Amiga anche grazie alla pubblicazione dei due CD nel numero di ottobre e di novembre. I prodotti intanto continuano ad arrivare...***




# Amiga Tools 2 e Meeting Pearls 2

di **William Molducci** (email: will@sira.it)

Con la solita puntualità tedesca, la TGV HAUPT ha pubblicato il secondo volume della serie "Amiga Tools" che raccoglie una vasta quantità di programmi ed utility, provenienti dall'immenso parco del mondo shareware. Il CD è già predisposto per il collegamento in rete con ParNET o ProNET e contiene tutti i generi di programmi per il nostro computer, tra questi il pacchetto completo di TEX, disk e system tools, emulatori, giochi, screen blanker, programmi e moduli musicali, numerosi anti-virus, programmi di grafica, materiale 3D, commodity, font, la versione demo di Cinema 4D, Deluxe Paint V, TurboCalc, senza dimenticare terminali per modem, text editor, fax e quanto altro si desideri, il tutto privo di compattazione e quindi immediatamente eseguibile.




*In "Amiga Tools 2" è disponibile il demo di Turbo Calc.*

Nonostante la provenienza teutonica, i testi e le info dei file, sono disponibili nel più abbordabile inglese, inoltre, tramite l'apposita cartolina di registrazione, è possibile prenotare le successive edizioni del CD, con uno sconto del 10%.

## Contenuto

Parliamo innanzitutto di "ProNET" che si propone come il sostituto del famoso "ParNET", con una combinazione hardware/software, indolore per chi utilizza quest'ultimo sistema.
Infatti "ProNET" si avvale dello stesso cavo parallelo modificato da Matt Dillon (evitate assolutamente di provare un collegamento con un cavo senza le dovute modifiche), tra le differenze più rilevanti segnaliamo l'accesso ai vari device direttamente dal proprio sistema (esempio DF2:, per il drive dell'altro Amiga o CDTV), come se fossero fisicamente presenti sul primo computer e senza quindi dover accedere al cassetto della rete.
Altre caratteristiche sono quelle di essere scritto in assembler e risultare un po' più veloce di "ParNET" (circa il 10%), sono supportati tutti gli O. S. a partire dall'1.3.
Chiusa questa breve, ma interessante parentesi, riprendiamo a gran ritmo la descrizione del contenuto del CD, l'ordinato ramo del disco suddivide i tanti programmi nelle classiche directory, nominate in modo logico per genere di appartenenza.
La prima di queste è riservata ai dischi della rivista Amiga-Magazin-PD che vanno dal settembre 1994 a marzo 1995. Tra i Compugraphic font sono disponibili i classici Baskerville, Algeria, Squire, Architecture e anche Alex-Antiqua-Book, Arctic2, Lithograph-ExtraBold e Koch-Roman. "Datenbanken" contiene una notevole serie di database, tra cui i noti DBaseIII, Amiga Base e Amiga World; meno noto risulta invece CD Pro v2.3 di Falk Zuhlsdorff che ha il pregio di permettere la catalogazione di CD, con tante opzioni e voci di inserimento, e il difetto di essere disponibile soltanto in tedesco, come tanti altri programmi presenti in quest'area. Si cambia decisamente aria e lingua nella sezione dedicata alle "Demoversion", dove, tra gli altri, sono disponibili il programma di gestione clienti "GeNe" dell'italianissima MangaZone (Roma), il mitico Deluxe Paint V, AmiCheck e una serie di oggetti per LightWave, provenienti dalla collezione "Light-ROM" di cui vi abbiamo parlato recentemente. Non manca la versione 2.0d di MagicWB, Octamed 5.04, TurboCalc, Word Construction Set e, tramite una serie di immagini, la presentazione di ImageFX 2.0.
La directory "Dfue" nasconde i classici pacchetti di comunicazione, chi possiede un modem potrà provare programmi quali NComm 3.5, Term (purtroppo ancora nella versione 4.2), Multifax3, Terminus e la versione 3.1 della libreria XprZmodem, ottimizzata per i diversi processori.
Segnaliamo una serie di programmi e utility (Disktools/CD-Rom) per chi possiede una qualsiasi unità CD-Rom per Amiga (in teoria tutti i lettori di questa rubrica), oltre al citatissimo JukeBox 2.0 (cosa c'é di meglio che ascoltare canzoni mentre si lavora con il nostro computer), sono disponibili i più diffusi File System, simpatiche utility come "Eject" di Olaf Olsen, il quale ha il problema di avere il suo A3000, un po' fuori portata, per cui ha provveduto a far sì che lo sportellino si apra con un semplice clic del mouse.
I possessori dei modelli Toshiba 3401, Apple CD-300, 300+ o altri CD SCSI, potranno ascoltare i loro CD Audio, anche grazie a "PlayCDDA" di Frank Munkert, lo stesso dicasi di "YACDP" di Frank Wurkner che si distingue per una serie di comandi ed opzioni (in inglese) quali il controllo del volume, balance, la ripetizione di un brano o dell'intero CD, tutti i classici tasti per operazioni di ricerca ed




*"Stereogram 3D", inserito in Amiga Tool 2, consente di realizzare questo particolare tipo di immagini.*

ascolto, inoltre è disponibile la porta ARexx. Tra gli emulatori oltre al noto PC-Task (versione demo), The 64 Package ed ST, ritroviamo Ibem 1.20, un emulatore di PC che, nel caso demo, consente l'utilizzo per un periodo massimo di quindici minuti per sessione e una partizione su hard disk limitata a 2 Mbyte.
Oltre all'ottimo text editor "Golded", già citato in precedenti articoli, che dispone di un'apposita area, nella sezione grafica è presente FreeForm (nella sola versione per processore 68040), il convertitore di oggetti da Imagine a LightWave di Peter Verswyelen, e texture matematiche per Imagine, realizzate da Ian M. Smith. Insieme ai tanti viewer, per ogni tipo di file grafico, è inserita una serie di programmi per la realizzazione di stereogrammi, tra i più interessanti segnaliamo "SteroScopic" v2.4a di Timoty Eckel che ha la caratteristica di creare stereogrammi 3D di particolare effetto, come testimoniano i tanti esempi forniti.
Per il suo utilizzo si deve possedere un elaboratore grafico o un programma di Ray tracer (consigliati ADPro, Imagine, LightWave e PIXmate), un hard disk e il sistema operativo 2.04 o superiore. Cinema 4D è il programma di Ray tracing che va per la maggiore in Germania, e non poteva mancare in questa collection (come in tante altre di provenienza teutonica), nella doppia versione demo per 68000 e coprocessore.
Se si può imputare una certa scarsità di materiale per gli appassionati di grafica, resta da dire che "Amiga Tools 2" si rifa abbondantemente con una lunga serie di utility.
Ad esempio nell'area "WB-Tools" sono disponibili numerose aree che contengono commodity quali "MagicCX" e "CatchDisk" (O. S. 2.04 o superiori), dell'italianissimo Alessandro Sala che ha la funzione di rilevare l'inserimento di nuovi dischi nei drive e verificare se sono correttamente formattati, in caso contrario viene lanciato automaticamente "Format", con il drive già preimpostato.
La stessa attenzione viene riservata alla sezione anti-virus, tra questi l'onnipresente Virus Checker di John Veldthuis, qui nella versione 6.50 (conviene seguire gli aggiornamenti proposti dal disco di EAR), la versione finale 4.7 di Virus Workshop, VirusZ II v1.11, BootX v5.23b (un po' datato) e altri tra cui quello della Safe Hex International.
Gli appassionati di moduli musicali potranno sbizzarrirsi con le centinaia di file musicali inseriti nell'apposita area, e suddivisi per ordine alfabetico. Non mancano naturalmente neppure gli screen blancker, tra cui citiamo "Superdark", "Arose", uno script ARexx per "RNDblank", "Starblank" e "SwazBlanker26". Tra i giochi shareware non si notano grandi novità rispetto ad altre collection, l'eccezione è rappresentata dalle versioni demo che propongono "Bubble", "Cybersphere", "Cyber_flight" e "Banshee", per chip set AGA. Infine tra decine di data type, memory e cpu tool, icone, orologi, librerie ecc., il CD si riempie di materiale più o meno recente, ma di indubbio interesse.
"Amiga Tools" festeggia l'uscita della seconda compilation, in un momento in cui impera "Aminet"; il confronto con quest'ultimo prodotto non è certamente vincente (ne sa qualcosa anche il mitico Fred Fish), inoltre il prezzo, abbastanza elevato, rappresenta un ulteriore deterrente al suo acquisto. Ma nella continua uscita di questi prodotti, qualcosa viene inevitabilmente perso o dimenticato, in questa prospettiva ci sembra valido il progetto "Amiga Tools" che propone materiale più o meno nuovo di ogni genere, ma con un indirizzo particolare verso utility e tool.
Il prodotto, a nostro avviso, interessa soprattutto i novelli possessori del nostro computer, quella fascia di appassionati che non vogliono perdersi nulla e riescono sempre a trovare qualche "preziosa" utility sconosciuta e soprattutto per chi non segue costantemente l'evolversi di altre compilation concorrenti.

**About MEETING PEARLS VOLUME II**

**Nome prodotto:** Meeting Pearls Volume II

**Prodotto da:** Schatzruhe

**Disponibile presso:**
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122 - Forlì
Tel. (0543)66.388 - (0543)66.453

**Prezzo:** 29.000 lire

**Configurazione richiesta:**
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

**A favore:**
Prezzo altamente competitivo,
notevole presenza di utility e, soprattutto, di NetBSD, Linux e Tex.

**Contro:**
Non è possibile effettuare il boot direttamente da CDTV o CD32.

## Meeting Pearls Volume II

Angela Schmidt ha inserito la seconda perla dentro la conchiglia, questa graziosa metafora è la sintesi delle due immagini di presentazione del CD che propongono una conchiglia chiusa la quale, una volta aperta, mostra due splendide perle.
Ad un costo veramente competitivo, esce quindi il secondo volume del progetto che si propone di selezionare materiale da Aminet e distribuirlo ad un prezzo limitato, lasciando agli utenti la possibilità di inviare un'offerta spontanea, grazie ad un bollettino inserito all'interno della confezione, già debitamente prestampato, tranne la cifra dell'importo.
"Meeting Pearls 2" propone il progetto completo e le nuove versioni di NetBSD (46 Mbyte), il programma di DTP "TEX" (oltre 82 Mbyte di dati) e una serie di animazioni (oltre 22 Mbyte) del bravissimo Eric Schwarz, 32 Mbyte di Immagini, Linux per

**About AMIGA TOOLS 2**

**Nome prodotto: Amiga Tools 2**

**Prodotto da:** TGV-HAUPT

**Disponibile presso:**
**Computer Video Center**
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

**Prezzo:** 80.000 lire

**Configurazione richiesta:**
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

**A favore:**
Una serie infinita di utility e tool.

**Contro:**
Alcuni programmi sono un po' datati.

Amiga (37 Mbyte) ed una serie infinita di utility, moduli, file midi, programmi musicali, per un totale di 650 Mbyte.

Il ramo del disco si sviluppa in poche directory, tra queste salta subito all'occhio quella dedicata all'HTML (Hyper Text Markup Language), infatti grazie a questo sistema, file e directory sono presentati con grafica, sonoro e testo, fornito anche "Mosaic" (Pearls/comm) nella versione 1.2 (a questo proposito se frequentate Internet non dimenticate di visitare le pagine Web di EAR all'indirizzo www/skylink.it/ear/main.html o di inviare messaggi al sottoscritto all'indirizzo will@sira.it).
Iniziamo subito con Linux per Amiga, un porting che farà piacere a molti nostri lettori; innanzitutto diciamo che la versione 68 k necessita di O. S. 2.04 o superiore, e della libreria ixemul con versione minima 39.47 (inserita nel CD), processori 68020/030/040/LC040 e 060, anche se attualmente sono supportati soltanto 68030 e 040, naturalmente è indispensabile la MMU (quindi con esclusione di A1200, A4000/030 e delle schede con processore 68ECxx).
Inoltre si dovrà disporre di almeno 30 Mbyte di spazio libero su hard disk e avere almeno 4 Mbyte di RAM (per poterci lavorare) e 8 Mbyte con un X-Server. Il "clone" di Unix è continuamente sviluppato da centinaia di persone, per il nostro computer è disponibile in questo CD, la versione 0.9pl4; grazie al file Install.doc si possono conoscere in modo dettagliato le modalità di installazione che richiedono comunque un'apposita partizione dell'hard disk, per cui consigliamo ai meno esperti di affidarsi ad amighisti provetti, o che comunque abbiano già installato questo sistema operativo (per sicurezza effettuate un bel backup di tutti i vostri dati).
Per quanto riguarda NetBSD, è ora disponibile la versione 1.0, mentre nella raccolta precedente era inserita la beta 0.9, tra i programmi X11R6 segnaliamo i classici xcalc, xedit, showfont, xditview, xscreensaver, xman e l'immancabile puzzle. La versione attuale supporta soltanto controller SCSI; viene comunque assicurato che si sta lavorando anche per quelli IDE, tra gli hard disk testati sono indicati Conner CP3500 (con meno di 540 Mbyte), DEC DSP3105 (da 1 Gigabyte), DEC DSP3053LS, Fujitsu 2023F, M2614A, M262FA, M2694ESA (Rev 811F), HP C2235-300, IBM 0661-371, Maxtor 7120SCS, 340, LTX-213Y, Seagate, Quantum, Western Digital Piranha, Wren7 e Toshiba. Tra i modelli Amiga sono stati provati A4000/040 con 2MB Chip, 8MB Fast, GVP HC8+ Series 2, A3000 con 1 MB Chip, 4MB Fast, A2000B con GVP 040/33 e Kickstart 37.175. Tra le schede acceleratrici per A2000 sono state testate anche Microbotics VXL-30 (68030+68881), in abbinamento al Supra Word Sync Version 2 Controller, GVP Combo 68030/68882 22 MHz, GVP Combo 50 MHz, GVP G-Force 68EC030/822/25 MHz, A2091-1MB con GVP 3001 28 MHz 030/882, Progressive Peripherals 33 MHZ Zeus (68040), Fast SCSI-2 Controller e GVP Series II Hard Disk. Inoltre i test sono stati eseguiti anche sui piccoli A500, tra cui quelli dotati di GVP11 Impact HD+ e CSA Derringer 030/882 con 4 Mbyte di RAM e GVP Impact Series II HD con PPI-040/28 MHz.
La tipologia dei programmi inseriti in "Meeting Pearls 2" rispecchia in gran parte quella delle altre compilation, con la presenza di utility di ogni genere, che eviteremo di descrivervi dato che correremo il rischio di ripeterci.
La nostra attenzione, in questa prova, sarà riservata a quelle "perle" che distinguono questa compilation che in qualche modo è un po' fuori dai soliti schemi. E' questo il caso delle tante digitalizzazioni di party o personaggi che vivono nel mondo Amiga, o quanto meno vogliono far conoscere a tutti la loro passione per il nostro computer. Lo stesso si può dire delle texture procedurali per Imagine 3.0 o versioni successive (obbligatorio possedere almeno un 68020 con FPU) che sempre più stanno prendendo il posto di quelle grafiche.
Il riferimento è rivolto a Ian M. Smith che ne ha inserito nel circuito PD un'interessante serie (in tutto otto) accompagnata da un testo di presentazione. Per darvi un'idea della precisione di questo autore basti sapere che la texture "Ledcount" è accompagnata dal programma "Showcount" che mostra il numero dei raggi che hanno colpito la superficie.
Per gli amanti del ray tracing è disponibile anche T3DLIB di Glenn M. Lewis (di cui vi abbiamo parlato in precedenti articoli), "Objector" v1.0 (questa versione demo consente di usare al massimo 100 punti per oggetto) dell'olandese Toine Beunes, con il quale si caricano oggetti in formato TTDDD (Imagine) e Videoscape (chi non se lo ricorda?) per salvarli successivamente in formato AutoCAD DXF e Videoscape (utilizzabili con LightWave). In esclusiva per "Meeting Pearls", Randolf Schultz



*... all'interno della conchiglia vi sono due meravigliose perle, simpatica metafora per presentare Meeting Pearls 2.*

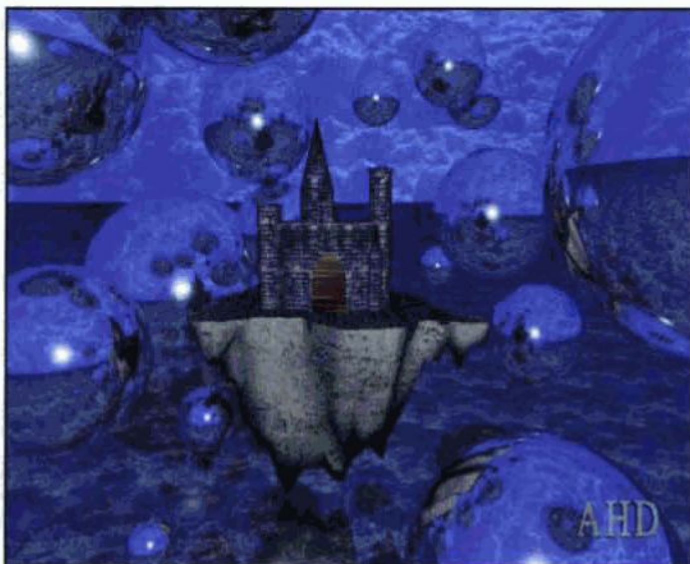



*Immagine 3D inserita in "Meeting Pearls 2".*



*I cataloghi grafici consentono sempre un'immediata e sicura selezione.*

(Internet: rschultz@informatik.uni-rostock.de) ha compilato la versione 1.6MP (chiaro il riferimento?) di Shelly, il programma che genera conchiglie 3D per programmi quali POV-V2.0, Real 3D 2.xx, T3Dlib e X3D, di cui vi abbiamo spesso, in questa rubrica, segnalato le nuove release.

Le novità maggiori riguardano la doppia versione per 68020/881 e quella che usa la ixemul.library (leggermente più veloce), un gran numero di immagini ed esempi, e il sorgente, già pronto per essere compilato sulle varie macchine. Tra le tante utilità grafiche segnaliamo "CatPic" di Carsten Orthbandt (email: s6357@fb1.fhtw-berlin.de): il suo compito è quello di generare cataloghi grafici per uno qualsiasi degli operatori di ADPro, in qualsiasi dimensione si desideri, il motivo di questa realizzazione riguarda la maggior efficacia dei parametri Mix e Threshold; naturalmente è necessario il programma della ASDG e RexxMast.

Continuando la navigazione su MP2, troviamo il gioco che ha appassionato, oltre dieci anni fa, i possessori del mitico C=64: si tratta di "Boulder Dash", riproposto da Morgan Antonsson con il nome di "Balder's Grove", che si sviluppa in quaranta livelli e, grazie all'apposito editor, con la possibilità di crearne altre decine o modificare quelli esistenti.

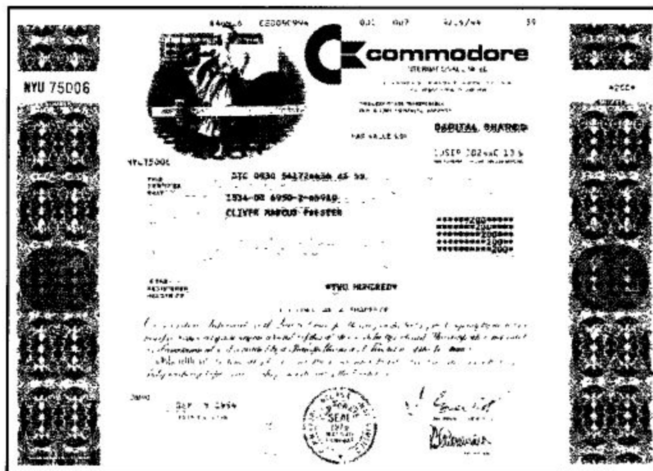
Come nel volume precedente sono inserite decine di immagini frattali, in alta risoluzione a 256 colori, in formato Gif, naturalmente sono presenti anche programmi che consentono queste particolari realizzazioni.

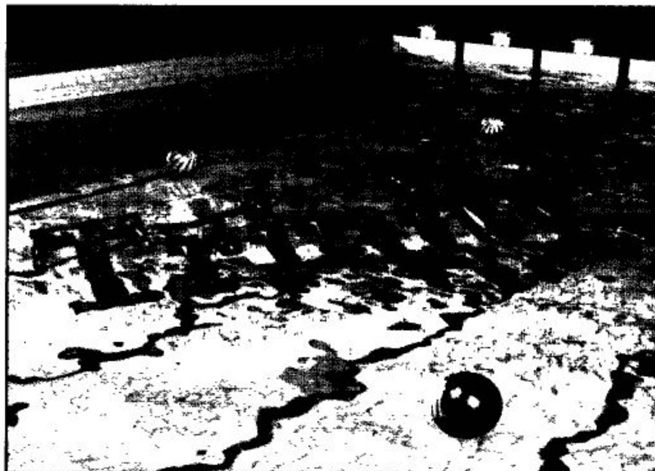
La navigazione all'interno di "Meeting Pearls 2" è una vera e propria avventura, non si sa mai cosa si può incontrare, ecco quindi che a volte possono essere tralasciati gli appunti su programmi un po' datati, specialmente quando si ha a disposizione progetti quali Linux, Tex e NetBSD per Amiga (che troverete sul CD-ROM di Enigma Amiga Run di gennaio). Questi risultano senza dubbio il piatto forte della compilation che riserva comunque tante altre sorprese e quelli che possiamo definire degli archivi insostituibili, quali i vari File System per CD-Rom, moduli e file musicali, utility di manutenzione e test del sistema, programmi di comunicazione, animazioni e tante utility per file midi, senza mai dimenticare il prezzo veramente competitivo.

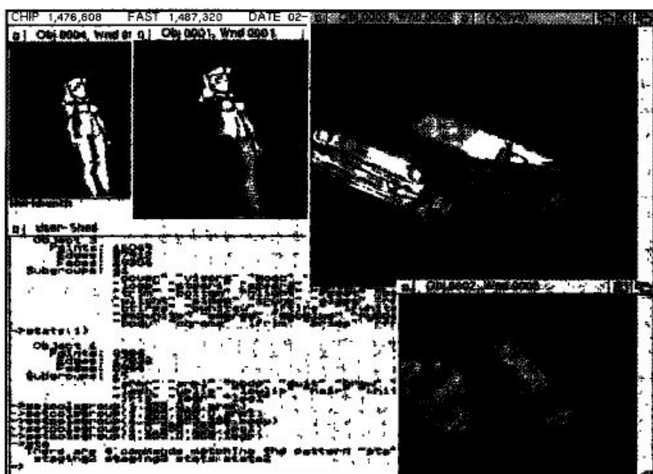


# Aminet 6, dopo il 7, ma prima dell'8

***Sembra inutile parlare del volume 6 di Aminet dopo che proprio su Enigma Amiga Run avete già apprezzato il volume 7. Sembra ancora più inutile visto il rilascio del volume 8 (già nelle nostre mani), ma abbiamo concluso che mai un volume di Aminet è inutile.***








# La serie Aminet

*di* ***William Molducci***

Come non avete potuto evitare di notare, ultimamente in questa rubrica ci siamo occupati sempre più spesso dei CD della serie Aminet che raccoglie i file situati nell'omonima area di Internet: i motivi sono ben immaginabili e riguardano sia la qualità degli archivi proposti sia il successo che sta incontrando nel mondo Amiga questa raccolta di programmi shareware, distribuita dal tedesco Stefen Ossowski. Di conseguenza Aminet ha in poco tempo messo un po' in ombra, nel cuore degli amighisti, un vero e proprio monumento quale è Fred Fish; noi personalmente speriamo che il "mitico" raccolga la sfida e proponga nuove soluzioni (oltre a quella di aver raddoppiato i CD di ogni Fresh Fish), naturalmente il tutto a beneficio dei sempre affamati utenti di Amiga.
Il principale amministratore del progetto Aminet è il mitico Urban Muller (e-mail: umueller@wuarchive.wustl.edu), a cui si affiancano decine di persone tra cui Matthias Scheler (co-moderatore) e Martin Schulze (beta-test).

Dati e nomi appena riportati sono ripresi dal file "readme", posto alla radice del disco, che vi consigliamo di leggere per le tante notizie riguardanti la struttura del CD, la presenza di particolari guide (in formato Amigaguide), i diversi CD File-System, problemi con il CD32 (per i volumi di Aminet con quest'ultimo hardware si consiglia l'uso di "AmiCDROM", inserito nella directory *disk/cdrom*) e le *innovazioni* apportate rispetto al precedente volume. Aminet 6 contiene 1.1 Gigabyte (scompattato) di materiale suddiviso in oltre tremilaottocento file; sono stati inseriti 524 Mbyte di nuovo software, 20 Mbyte dei programmi che hanno avuto più richieste (numero di download) e 500 Mbyte di demo. Questi ultimi non provengono soltanto da Aminet e molti non sono mai stati inseriti nei precedenti volumi.

Come potete notare, quest'edizione si caratterizza per essere particolarmente dedicata a demo e moduli, così come ben specificato nelle premesse della produzione, in un equilibrato mix con file di tutti gli altri classici generi.

Per agevolare la ricerca dei programmi, oltre al solito standard, sono disponibili le guide relative alle news e ne sono state predisposte altre dedicate a demo, giochi, immagini, moduli e doc, non mancano quelle riepilogative dell'intera collezione.

## Contenuto

Tra le new entry segnaliamo un'ulteriore upgrade di GoldED, in versione demo, che si aggiorna alla 2.2.0, le novità rispetto alla release 2.0.1 presente in Aminet 5 sono molteplici, in gran parte già inserite nella 2.1.0 ed infine calibrate con quest'ultima.

Vi ricordiamo che GoldED è un editor utilissimo per i programmatori, richiede 1 Mbyte di RAM (meglio 2 Mbyte) e almeno il sistema operativo v2.04 o superiore, il look è quello classico dell'O. S. 3.x, e per la sua installazione utilizza il comodissimo installer standard Commodore; si accorge anche della presenza di una precedente versione e provvede a rimpiazzarla e ad effettuarne il backup.

È inoltre possibile indicare il linguaggio prevalentemente usato, a scelta tra C, Pascal, Basic o altri, e tra le tante funzioni e proprietà disponibili citiamo quelle di Undo, Redo, XPK support, macro recording, controlli vari ed è naturalmente fornito di porta ARexx.

Per compensare i bug presenti nella versione 3.0 di PageStream, della Soft-Logik, continua l'immissione degli update, oltre al già noto 3.0f è finalmente disponibile la versione 3.0g (prossimamente dovrebbe essere inserita la 3.0h).

Altri patch presenti nell'omonima area (biz/patch) riguardano CrossMac (da 1.0, 1.01 e 1.02 a 1.03), Final Writer 3.0 per il processore 68030 e il software della SCSI "Squirrel", per la porta PMCIA, dalla versione 1.01 fino alla 1.07.

Tra i programmi di comunicazione (comm/term) segnaliamo Term v4.3, interamente localizzato in italiano, disponibile in versioni per i processori 68000 e 68020/030/040/060, in particolare sono stati corretti numerosi bug presenti nella release precedente.

Rispetto ad Aminet 5 (v1.33), troviamo un'ulteriore evoluzione di Dust (gfx/3D), qui presente nella versione 1.91 (beta) datata 3 aprile 1995 e 1.83. Il programma di Andreas Maschke si avvale di una shell dedicata, con cui si possono creare animazioni ed effetti speciali per "Imagine" (é supportato anche LightWave) quali morphing, esplosioni e movimenti ondosi, non mancano dettagliati tutorial e guide in inglese; inoltre è supportato il linguaggio Arexx.

Nella versione non registrata sono disabilitati ben trentanove comandi, tra cui alcuni effetti speciali e funzioni di conversione; per ottenere la versione completa si devono inviare 25$ o 25 marchi direttamente all'autore, tutti i dettagli sono riportati in due appositi file di testo.

Pete Rittwage e Chris Hurley sono i creatori di "Scene Manager" v1.8, un programma shareware (richiesta la registrazione per soli 20$) pensato per chi utilizza LightWave 3D, infatti si tratta di una multi-purpose utility con la quale manipolare, archiviare, cancellare, muovere ed aggiornare le scene create da questo fantastico programma, qualsiasi ne sia la piattaforma di provenienza.

Questa versione consente di processare una scelta per volta, mentre quella registrata non ha limiti.

Un altro piccolo programma per LightWave 3.5, anche questo inserito nella directory gfx/3D, è LW Status v37.11 di Richard Waspe: la sua funzione è quella di aprire una finestra sul Workbench su cui viene mostrato il progresso di un rendering ed altre utili informazioni.

Il motivo della realizzazione di questa utility, come spiega l'autore nel file di accompagnamento, è dato dall'impossibilità delle schede grafiche di visualizzare determinate informazioni con LightWave 3.5, per farla funzionare si deve opportunamente modificare il config.file del programma 3D.

Chi utilizza Amiga per titolazioni video, ed è alla ricerca di software adeguato, può usufruire delle versioni demo di due pacchetti abbastanza noti, si tratta rispettivamente di Pro-Titler Video Titling System v2.1 di Jason Henegan e Videotitler v2.0, revisione 19.66 (gfx/misc).

Pro-Titler funziona su qualsiasi Amiga con almeno 1 Mbyte di RAM, sia esso ECS o AGA, ma purtroppo è disponibile soltanto nei modi grafici ECS, con 16 colori in alta risoluzione o 32, 64 e HAM in bassa risoluzione. Per sfruttare gli effetti speciali (in questa versione sono attivi soltanto quelli evidenziati in verde) sono indispensabili almeno 2 Mbyte di RAM (1 Chip e 1 Fast).

Per installare Videotitler ci si può avvalere dell'installer standard Commodore, il suo funzionamento si basa su uno script editor, nel quale si deve inserire il testo e selezionare il tipo di font, brush e animazioni, oltre che definire la palette, le ombre, lo stile ed altri parametri.

Il programma richiede O. S 2.0 o superiori ed è consigliato un Amiga abbastanza potente, in particolare modo viene citato il 1200 con almeno 4 Mbyte di RAM (per via delle animazioni); da notare che non sono supportate le schede grafiche e viene esclusa la compatibilità con il Draco della MacroSystem.

Sempre nella stessa area sono disponibili due interessanti file, il primo, "VlabTV", è dedicato al digitalizzatore Vlab, ed è stato realizzato da Frank Mariak. Si tratta in particolare del suo primo progetto per il sistema Cybergraphics, e oltre all'hardware della MacroSystem, si deve disporre anche di una scheda grafica per catturare e visionare stupende digitalizzazioni a 16 e 24 bit, le immagini possono essere salvate in formato IFF.

Il secondo archivio è nominato "IFX-SDK20", si occupa di creare moduli e hook per il potente elaboratore grafico ImageFX 2.0, è anche disponibile una folta documentazione e un'apposita sezione riservata a chi utilizza il

compilatore SAS v6.5 (nella directory biz/patch è disponibile l'upgrade v6.55).
Come oramai ben sapete, in Aminet sono raccolti tutti i generi di programmi per Amiga: diventa quindi difficile poter descrivere ogni diversa tipologia; in questa serie di articoli cerchiamo di segnalare quei file che in qualche modo siano da supporto a specifiche applicazioni o che si segnalano per la completezza del loro progetto, altre volte invece citiamo delle vere e proprie "chicche" come nel caso di "Shapeshiftver" v2.0 di Cristhian Bauer, il quale ha realizzato un sistema di emulazione (con tanto di Pre-emptive multitasking) di un Macintosh II.
Non sono necessari hardware aggiuntivi, l'unica richiesta riguarda il file di una copia delle Rom del Macintosh (512k o 1 Mbyte) e naturalmente il suo Sistema Operativo.
Con la versione 2.0 si sono ottenute delle caratteristiche di ottimo livello, infatti sono visualizzabili i 256 colori con modelli AGA e sono supportate anche le schede grafiche, tra cui naturalmente la Picasso II.
Altre liete note riguardano la presenza di catalog file in italiano, supporto dei digitalizzatori nella porta parallela, simulazioni di hard disk Macintosh in file Amiga o partizioni e l'utilizzo di tutte le risorse del nostro computer (nella versione demo non sono supportate le interfacce SCSI).
Il programma gira su qualunque modello Amiga (anche senza MMU), provvisto almeno di Sistema Operativo 2.1, processore 68020, 4 Mbyte di RAM e drive ad alta densità (consigliato), la versione registrata costa 50 DM e l'autore può essere contattato direttamente (Langenaustr. 65 - 56070 Koblenz Germania), oppure e-mail: cbauer@mzdmza.zdv.uni-mainz.de.
Nella stessa area sono disponibili la versione 3.11 di PC Task (demo), il noto emulatore di PC 80286, MSX Emulator v1.2, l'update per il modulo PC e586DX della Emplant, oltre alla versione 5.3 dedicata all'emulazione Macintosh.
Terminando la panoramica sui programmi che creano veri e propri ponti con altre piattaforme, non possiamo non citare "Pc2am" versione 2.02 (comm/misc), di Michal Kara (e-mail: Lemming@k332.feld.cvut.cz). Questi, utilizzando un cavo null-modem, permette il trasferimento di file tra computer Amiga e PC, una volta effettuato il collegamento, il PC viene visto come un normale device di Amiga; altra ghiotta caratteristica riguarda il fatto che vengono visti anche gli hard disk o partizioni, lo stesso dicasi del floppy drive e l'eventuale CD-Rom.
Rispetto a utility quali Twin Express si riscontra una velocità di trasferimento inferiore, inoltre vi sono ancora problemi con le directory utility.
Nell'area gfx/show troviamo "Xanim", un programma proveniente da Unix che consente di visualizzare animazioni ed immagini in tantissimi formati quali Fli, Flc (Autodesk), IFF Anim (3,5,7, J movie, L small), AVI, Gif87 (singole e multiple immagini), Gif89 (animazioni estese supportate), Amiga MovieSetter (per tutti gli appassionati delle opere del mitico Eric Schwartz), Amiga PFX (ricordate Page Flipper?), Jpeg, Motion Jpeg, Microsoft Video 1, SuperMac, Cinepak, QuickTime (Raw, Apple graphics, Apple animation, Apple video, SuperMac Cinepac, Yuv2, Photo Jpeg), Jfif, Mpeg e anche i file audio Wav e di altri formati.
Per utilizzare al meglio questo fantastico programma si deve possedere almeno un modello AGA, meglio se provvisto di scheda grafica.
è comunque disponibile sul CD sia una vecchia versione sia la beta release v2.3: quest'ultima è riservata esclusivamente agli AGA o alle schede grafiche Picasso II, EGS e Merlin; assicura comunque l'autore che sta lavorando ai codici per Retina Z2, Z3 e Cybergraphics.
La versione più datata di Xanim è stata testata su Amiga 3000 con scheda Spectrum e Picasso II, A4000 base con Spectrum GVP e Amiga 2000 con Retina Z2, per queste configurazioni viene assicurata la piena compatibilità. Si ricorda comunque che per far "volare" le animazioni si deve possedere un processore potente (provate a pensare il risultato con una versione ottimizzata per 68060).
Amiga Report, la rivista elettronica di Jason Compton, è presente nell'area docs/mags, con gli aggiornamenti di febbraio, marzo e aprile 1995, Amiga Magazin-PD (misc/mags), parte dai numeri di dicembre 94 sino

### About AMINET 6

**Nome prodotto:** Aminet 6

**Prodotto da:**
Stefen Ossowskis Schatzruhe
Gesellschaft fur Software mbH
D-45131 Essen - Germania

**Disponibile presso:**
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

**Prezzo:**
37.000 lire

**Configurazione richiesta:**
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o collegati ad Amiga.

**A favore:**
524 Mbyte di nuovo software,
numero speciale dedicato a demo,
notevole quantità di programmi ed utility di ottima qualità.

**Contro:**
Nulla di particolare tranne la mancata possibilità per CDTV e CD32 di effettuare il boot da CD.




*Anche la Computer Art è presente in Aminet 6, l'immagine è stata realizzata da Florian Maushart.*

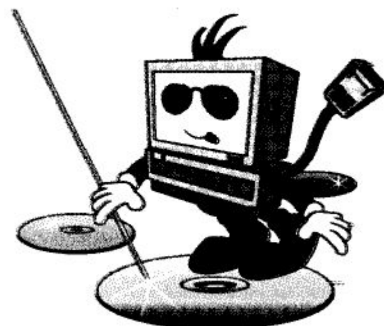



*Il padovano Steve Peruzzi (al suo secondo rendering) è l'autore di questa immagine realizzata con Real 3D v2.49.*

al settimo disco di aprile 95, mentre tra le nuove recensioni (docs/rview) troviamo testi riguardanti CanDo 3.0, l'update del software di gestione della scheda Retina (RetinaEmu), giunto alla versione 2.3 e l'immancabile Warp Engine 040 della MacroSystem.
Virus Checker (util/virus) viene aggiornato alla release 6.52 e scorrendo le migliaia di file notiamo anche un player di file AVI per scheda Picasso II (richiesto almeno il 68020), e l'ottima directory utility "RO" v1.2 (util/dir) di Oliver Rummerier.
Il programma è interamente localizzato in italiano, supporta Arexx, contiene circa cinquanta comandi interni, l'interfaccia grafica si ispira a Directory Opus, con la visualizzazione di icone per le directory e l'uso del classico meter che scandisce il tempo di esecuzione delle operazioni (utilizza MagicUserInterface di Stefan Stuntz, presente con la versione 2.3 nell'area dev/gui).
È richiesto almeno il sistema operativo 2.04, il processore consigliato è il 68020 o superiore, ma il programma gira anche su 68000, sebbene si possano notare rallentamenti anche con un 68030, il file di configurazione è un semplice testo ASCII che può essere modificato con un qualsiasi text editor (va bene anche GoldED).
Per ottenere la copia registrata si deve contattare direttamente l'autore e inviargli 15$ o 20 DM (e-mail: oliver.rummeyer@student.uni-ulm.de).
Gli amanti delle animazioni potranno trovare numerosi file in formato Mpeg (oltre a "Xanim" è disponibile anche il player di Michael Balzer nell'area gfx/show) creati con LightWave e ImageFX, tra le immagini segnaliamo i nuovi comics di Bill Graham, gli oramai evergreen (pix/trace) "Madness", "Alfa", "Orologio" e altre immagini del nostro Alessandro Tasora e una sterminata serie di icone per ECS, AGA ed EGS.

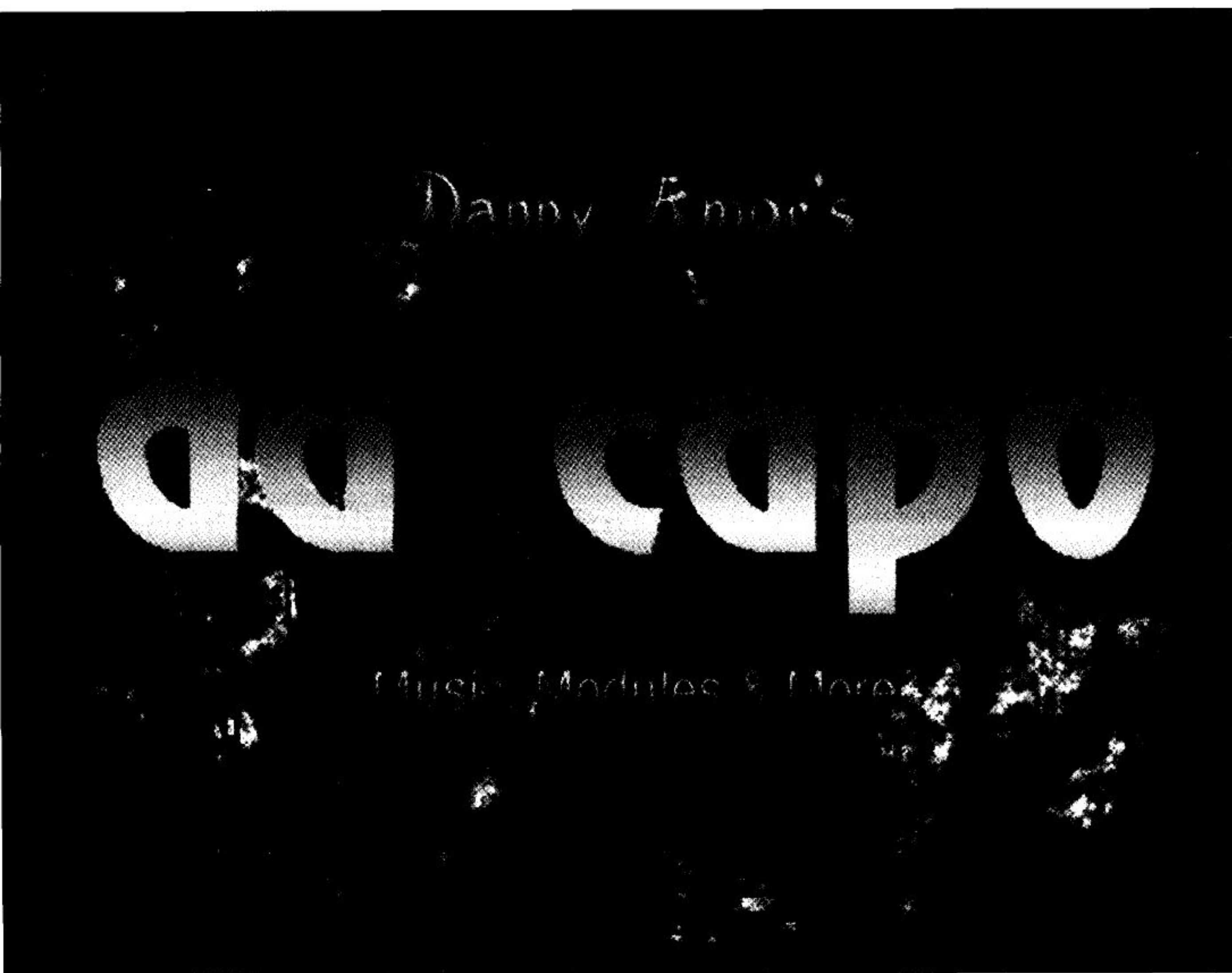
## Appunti

Nulla di più facile che perdersi all'interno di questo sesto volume della serie Aminet che, nonostante sia dedicato ai demo, si rivela anche una fonte inesauribile di utility e programmi di buon livello.
Come avete potuto notare lo spazio riservato a questa recensione è notevolmente aumentato, il motivo principale è proprio quello dell'enorme quantità di archivi presenti e meritori di approfondimenti e per aiutarvi nel ritrovare i programmi che abbiamo citato, si è provveduto a segnalare la loro esatta ubicazione.
Aminet 6 dispone di molteplici metodi di ricerca, vi ricordiamo comunque che sono presenti nell'apposita area (lists), file di testo che riportano l'indice integrale di tutti i volumi e naturalmente le novità di quest'ultimo.
Oltre alle categorie citate sono presenti gli immancabili giochi (provate la città per SimCity 2000), database, programmi di gestione per BBs con door per Xenolink, Amiexpress e Cnet, moduli musicali, file midi, player ed editor audio, elaboratori grafici (compresi alcuni porting da Unix).
L'ultima nota riguarda il prezzo che, dopo l'escalation avuta con il numero 5, si è abbastanza ridimensionato, naturalmente restando sempre nell'attesa che il marco tedesco ritorni ad un valore "abbordabile".



# Un intero CD pieno di campioni, moduli e strumenti per Amiga!

*Un CD-ROM dal contenuto insolito. Un CD Musicale da non mettere nel CD Audio ma nei vostri caldi "caddy".*



# Un CD "musicale"

*di* ***Marco Milano***

Seppur rallentata dalla catastrofe Commodore, la rivoluzione del CD-ROM sta lentamente prendendo piede anche su Amiga. Ed ora che l'Amiga ha dietro di sé una società solida (basata sul marco... ) come mai era stata la stessa Commodore, c'è da essere certi che la diffusione di tale periferica subirà un'ulteriore accelerazione.

Modestamente, noi di EAR siamo stati i primi, con il numero di ottobre, a proporre in Italia una rivista con CD-ROM interamente dedicato all'Amiga (Aminet 7).

In USA ed in Inghilterra stanno prendendo piede le raccolte di programmi shareware su CD che ha il

vantaggio di contenere un'enorme quantità di dati: il primo è stato il mitico Fred Fish che ha trasportato i più di mille floppy della sua raccolta su un unico luccicante supporto. Un'altra collezione ormai famosissima è appunto Aminet, giunta al settimo CD.

Accanto a queste collezioni di programmi vari, stanno iniziando ad apparire CD "dedicati", ovvero contenenti programmi e dati di un solo genere: font, immagini IFF e JPEG, campioni audio, modelli 3D per Imagine, Real 3D o Lightwave, tutto può beneficiare della capienza del supporto laser.

Oggi andremo a recensire proprio uno di questi CD "dedicati": un CD pieno di moduli musicali e campionamenti di suoni e strumenti, in numerosi formati, dal titolo altrettanto musicale di "Da Capo".

## Confezione, caratteristiche, installazione

La confezione è quella classica dei CD: sul davanti una bella immagine a sfondo blu con pentagrammi volanti, su cui si staglia la scritta "Danny Amor's Da Capo - Music, Modules & More". Sul retro, una breve descrizione del contenuto in inglese e tedesco.

Il CD fa parte della serie "Amiga Library Service", il cui simbolo è il classico "pesce" di Fred Fish, e che propone numerosi CD-ROM per Amiga. La scritta "Volume 1" fa pensare che a questo CD ne seguiranno altri con lo stesso titolo.

All'interno non è presente alcuna documentazione, ma solo un invito a leggere il file "ReadMe" e le condizioni di garanzia. In effetti, il file ReadMe contiene una descrizione del contenuto del CD, un invito a contribuire al volume successivo inviando campioni, moduli o utility musicali, ed infine ringraziamenti ed informazioni sul Copyright.

Il CD contiene ben 575 MByte di dati, divisi in quattro sezioni: Instruments, Modules, Programs e Audio.

L'ultima sezione non è in realtà una directory, ma si tratta di una vera e propria traccia audio, eseguibile anche sul lettore CD dello stereo; nel ReadMe c'è anche un invito, a chi volesse far pubblicare un proprio brano come traccia audio, a spedirlo all'Amiga Library Service, ma crediamo che, visto lo spazio occupato da queste tracce, non potranno esserne inserite molte in un CD che deve contenere altri dati.

Il CD è utilizzabile direttamente da Workbench (vi appare con la sua bella icona, consistente in un CD con delle note che danzano sopra la sua superficie), ma è consigliabile "installarlo", che non significa ovviamente copiare i 575 MByte di dati sul nostro povero hard disk, bensì installarvi alcuni file molto utili.

L'installazione è condotta tramite l'Installer Commodore, e provvede a copiare su HD degli utilissimi DataType per gestire file in formato AIFF, AU, VOC e WAVE, oltre all'IFF 8SVX già presente nell'AmigaOS 3.0/3.1. Vengono anche copiate delle Utility per eseguire i moduli MOD o MED; il tutto è utilizzabile da WB o CLI.

Sul CD è presente anche un file in formato AmigaGuide che illustra ai poco esperti le caratteristiche dei campionamenti audio, che cos'é un modulo MOD ecc.

I requisiti per utilizzare il CD non sono indicati, ma consistono praticamente in: qualunque Amiga dotato di lettore CD-ROM e relativo software di gestione, oppure CDTV o CD-32 dotati di tastiera e mouse. Per ascoltare i file direttamente da WB è necessario l'AmigaOS 3.0/3.1.

## Musica, maestro!

L'utilizzo del CD avviene "navigando" nei vari cassetti da Workbench, alla ricerca dei file di nostro interesse. Se si tratta di campioni audio, basterà cliccare sulla loro icona per far partire una Utility che provvederà ad aprire una finestrella contenente un altoparlante: cliccando su di esso potremo ascoltare il campione.

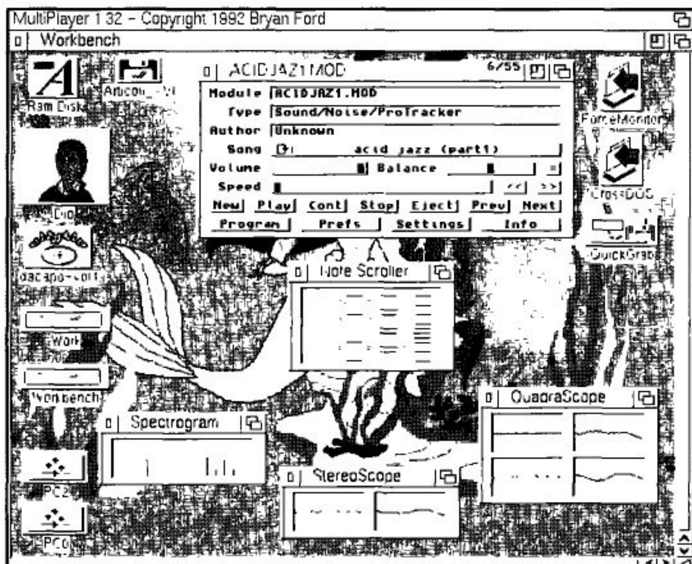
Se invece si tratta di moduli MOD/MED, cliccando sulle relative icone partirà un'altra Utility, che farà apparire sul WB una barra contenente il nome del modulo ed un indicatore del tempo trascorso. Cliccando sul Gadget di dimensionamento della barra, si aprirà la finestra completa del Player, contenente numerose informazioni e Gadget: tipo di modulo, autore, volume, bilanciamento, velocità, più i classici Start / Stop / Continue ed i Gadget per caricare nuovi moduli.

Impressionanti sono le Preferences ed i Settings di questo Player: due finestroni carichi di opzioni, tra cui l'attivazione di finestre con Spettrogrammi, Oscilloscopi, Scorrimento Note ecc., controlli per i comandi tempo di ProTracker, Fading, ed addirittura la selezione tra modo PAL e NTSC (che come noto agli "smanettoni" influenza la velocità di riproduzione).

Il numero di campioni e moduli presenti è impressionante. Tutti i campioni sono presenti in ben cinque formati, in modo da non richiedere mai conversioni (le Utility di conversione sono comunque presenti sul CD).

I formati utilizzati sono: IFF (il classico 8SVX Amiga ad 8 bit), AIFF (utilizzato sul Macintosh), AU e VOC (non molto usati), ed infine WAVE (l'equivalente dell'IFF in Windows).

Gli strumenti campionati sono divisi in categorie: Drums, Effects, Guitar,




*Il completissimo Player di moduli MOD/MED: notare gli oscilloscopi, lo spettroscopio e il mini-visualizzatore delle note.*

**About DA CAPO**

**Nome prodotto:** Da capo

**Prodotto da:**
Amiga Library Services
610 North Alma School Road
Suite 18
Chandler, Arizona
85224-3687 U. S. A.
Fax. (001).602.491.0048
Email. info@amigalib.com

**Disponibile presso:**
C. A. T. M. U.
Via G. Di Vittorio, 22
10023 Chieri (TO)
Fax. (011)94.15.237
Email: fer@inrete.alpcom.it

**Prezzo:** n.d

**Configurazione richiesta:**
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o collegati ad Amiga.

**A favore:**
CD-ROM unico nel suo genere, tutto dedicato alla musica e ai musicisti
Molti file in tutti i formati: AIFF, AU, IFF, VOC e WAV.

**Contro:**
Organizzazione del CD-ROM migliorabile.

Loop, Speech e Synth. Ogni categoria contiene delle sottodirectory più specifiche, ed ognuna di queste contiene decine di file (sino a oltre 150).
Anche i moduli non sono certo inferiori come numero e qualità: sono divisi per autore, e per ogni compositore sono presenti da cinque sino a oltre cinquanta moduli. La maggioranza di essi sono nel più versatile formato MOD, anche se non mancano i MED.
Nel cassetto Programs troviamo moltissime Utility e programmi musicali. Segnaliamo la versione completa di OctaMED 4 e la Demo di OctaMED 5 e 6, una serie di Player per ascoltare CD audio con il lettore di CD-ROM, Perfect Sound, Pro Tracker, convertitori vari, SoundMachine, giochini musicali (ce n'é addirittura uno che genera valzer casuali tirando i dadi!), una ventina di Player di moduli, Utility MIDI...

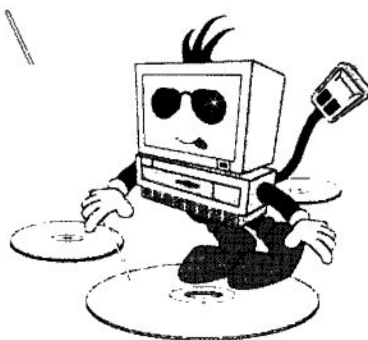
## Impressioni d'uso

La prima nota positiva è l'ottima organizzazione del CD per quanto riguarda i campioni: i suoni non sono ammucchiati a caso, come in altre collezioni, ma sono divisi per categorie e sottocategorie in modo da facilitarne la ricerca.
Il Player dei moduli è veramente ben fatto e stracarico di opzioni: basti pensare all'oscilloscopio ed allo spettroscopio, che funzionano perfettamente nelle loro finestrelle (utilizzabili solo con i MOD, non con i MED).
La qualità dei moduli è eccezionale, sono tutti dei migliori autori sul mercato, realizzati quasi sempre in modo impeccabile, con profondità stereofonica e profusione di effetti speciali.
Anche la qualità dei campioni è molto buona: la maggioranza è ben registrata e quasi priva di fruscio. Peccato però che non siano presenti campioni a 16 bit, utilizzabili con schede Toccata, Maestro, AD516 ecc.
Un difetto è la lentezza nell'apertura della finestrella di ascolto per ogni nuovo campione selezionato con il mouse, mentre una volta aperta, l'ascolto del campione è immediato ogni volta che vi cliccheremo sopra, in quanto esso rimane in memoria sino alla chiusura della finestrella di ascolto stessa. Questo difetto è però legato anche alla velocità del lettore CD, e viene mitigato utilizzando drive a doppia, tripla o quadrupla velocità.
Forse il difetto maggiore è la mancanza di alcune categorie di strumenti nei campioni: sono presenti chitarre, percussioni, campioni vocali, effetti e Synth, ma non strumenti classici, pianoforti, archi ecc., anche se qualcuno si può reperire tra i Synth.
Va anche notato che non sono presenti file MIDI, cosa che taglia fuori gli appassionati di questo formato sempre più diffuso, mentre sarebbe utilissima una raccolta ben ordinata delle centinaia di file MIDI che solitamente devono essere reperiti con lunghe ricerche nelle varie BBS.
Infine, i programmi accompagnatori sono molto numerosi e decisamente utili, costituendo un'ottima base di software musicale a poco prezzo.
Una nota anche per l'unica traccia audio presente, un brano composto da un autore tedesco: di stile forse un po' troppo "discotecaro", è privo di una vera linea melodica e ci è sembrato decisamente poco interessante, ma è realizzato con perizia tecnica e dura ben 7 minuti.

## Conclusioni

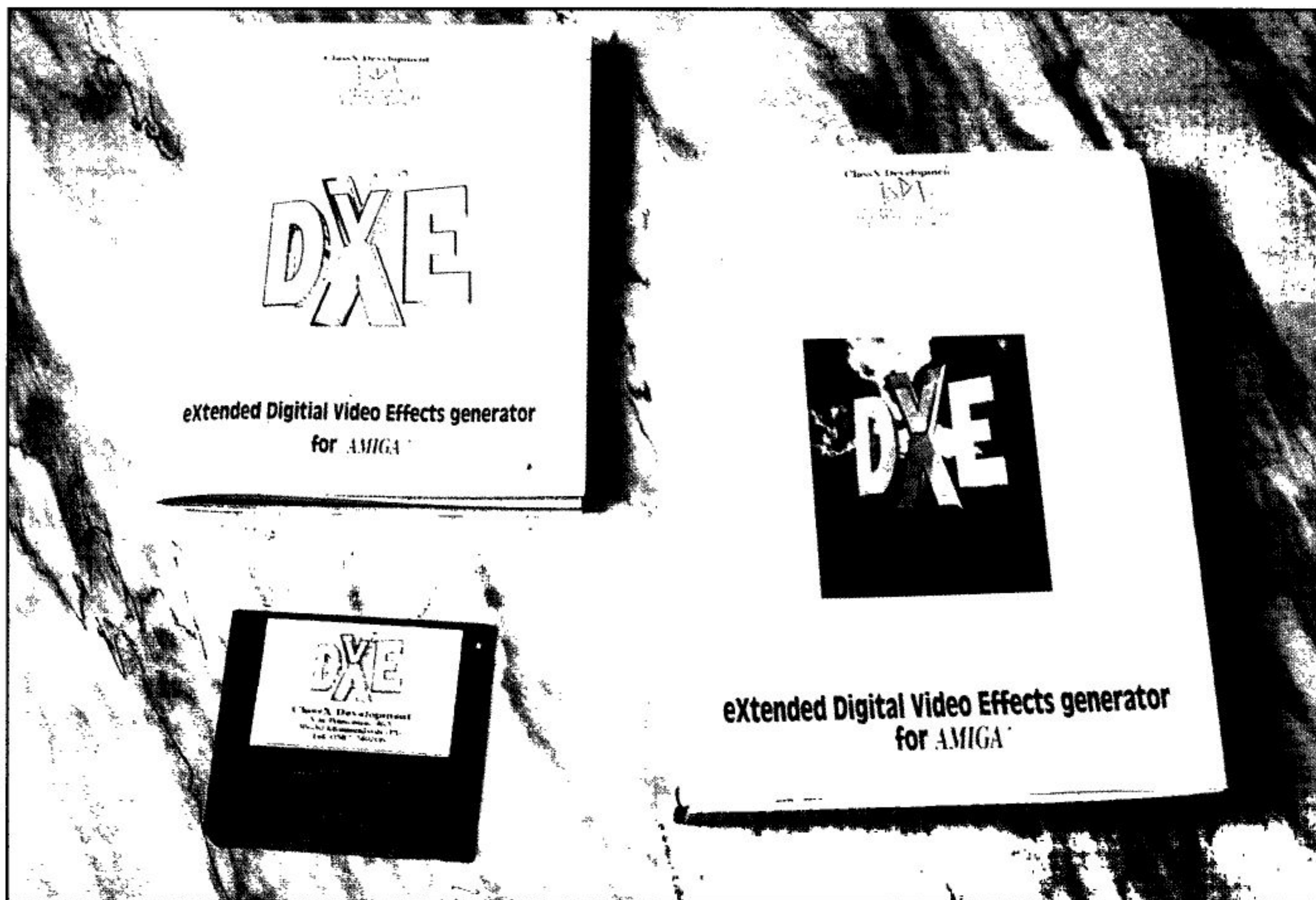
Consigliamo senz'altro l'acquisto di questo CD-ROM a tutti gli appassionati di musica che dispongano del relativo lettore.
Il CD è anche una vera miniera per chi, pur non essendo musicista, ama ascoltare moduli MOD/MED come sottofondo durante l'uso del computer: passeranno dei mesi prima che riusciate ad ascoltarli tutti! Per il compositore di moduli poi, il CD è quasi un acquisto obbligatorio, non foss'altro che per confrontarsi con il meglio della produzione mondiale. In definitiva, si tratta di un ottimo prodotto; speriamo dunque che appaiano presto nuovi volumi, magari con l'aggiunta di campioni a 16 bit e di file MIDI.





# Effetti per il DVE

***Ritorna a farci visita un noto programma di titolazione Made in Italy; X-DVE. In questa release (denominata X-DVE 2) i programmatori della ClassX hanno corretto alcuni bug, migliorato diverse funzioni ed aggiunto nuovi comandi. Ecco, quindi, un'analisi approfondita di questa nuova ed interessante versione.***




# X-DVE 2: la vendetta

di ***Maurizio Bonomi***

Qualche mese fa, prima delle sospirate ferie e in occasione di un incontro organizzato dalla All-in-One Computers di Novi Ligure, abbiamo potuto vedere "in funzione" la nuova versione di X-DVE. Michele Puccini (uno dei titolari, nonché programmatori della Class-X) ci ha presentato questa nuova release nata appositamente per migliorare (in seguito a diversi suggerimenti dettati dagli utenti), estendere e potenziare la versione precedente. Questa release è frutto di un'importante riscrittura del codice che ha portato anche ad una migliore ottimizzazione e compattezza. In questo articolo non affronteremo una recensione vera e propria (anche questa volta, come per la versione precedente, non basterebbe un numero solo di EAR), ma analizzeremo le nuove "features", le principali migliorie e tutto ciò che è cambiato dalla prima release. X-DVE2 è stato completamente riscritto in modo da permettere espandibilità ed estensioni future. Ciò significa che presto (e più facilmente) potremmo vedere una versione 3, senza dover intervenire radicalmente su codice e programma. I mag-

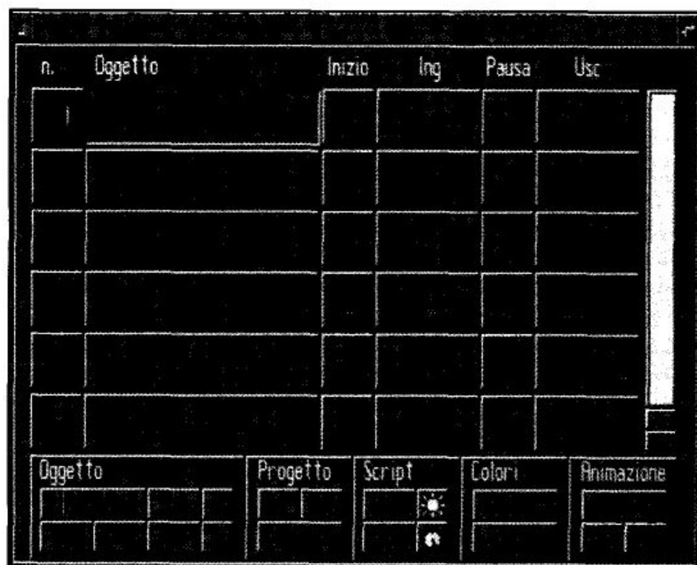
giori cambiamenti riguardano, appunto, gli algoritmi di calcolo che in X-DVE 1.1 non avevano dimostrato alcun tipo di ottimizzazione. In questa release le parti del codice relative ai calcoli e alla gestione dei file e animazioni sono state ricompilate in modo da sfruttare al meglio le varie configurazioni hardware. Diverse porzioni di codice sono state riorganizzate in modo da usufruire di tutte le nuove funzioni offerte dalla versione 3.x del sistema operativo; palette a 16 milioni di colori, datatype per la lettura di file non-ILBM e altre piccole cose. Altre modifiche le troviamo a livello di GUI che ora risulta più intuitiva (seguendo comunque il precedente look alla "SCALA") e in linea con le specifiche Commodore. Ciò permette al programma di acquisire una maggiore flessibilità e affidabilità. Ma passiamo alla pratica...

## Aspetto e nuove funzioni

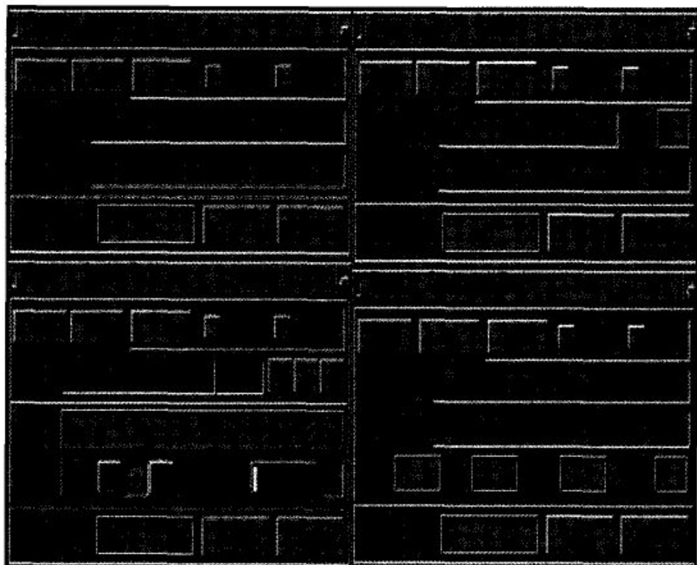
Il programma ci è giunto in redazione in versione interna (cioè senza confezione né manuale ufficiale); in pratica due dischetti e una piccola fotocopia del manuale (una sorta di addendum a quello distribuito con la versione precedente). Sfogliando il libricino scopriamo la prima interessante modifica: è stato cambiato il metodo di protezione. Non più un illeggibile foglietto con una miriade di numeri neri su fondo rosso, ma il classico disco-chiave. In pratica, il primo disco, una volta installato il programma, funge da chiave necessaria alla partenza del programma. Senza di quello X-DVE non funziona più... per cui vale la pena di tenerlo con cura, magari in cassaforte! Messaggio per i più lenti (a livello di corteccia cerebrale): il disco è copiabile, ma non sostituisce quello originale (sennò che protezione sarebbe?). L'installazione avviene tramite il modulo INSTALLER della Commodore, e in un attimo ci troviamo il programma pronto per essere eseguito. L'unica nota un po' triste (soprattutto per chi non possiede macchine AGA) è che X-DVE non supporta alcun tipo di scheda grafica, in quanto ogni routine di visualizzazione si basa, in maniera diretta e dipendente, sulle peculiarità hardware del chipset nativo di Amiga (cioè l'ECS). Questa può essere una pecca in quanto si rischia di limitare il "raggio" di azione di un programma tipicamente professionale. Con que-




*X-DE 2 è l'ultimo gioiello di casa Class - X.*

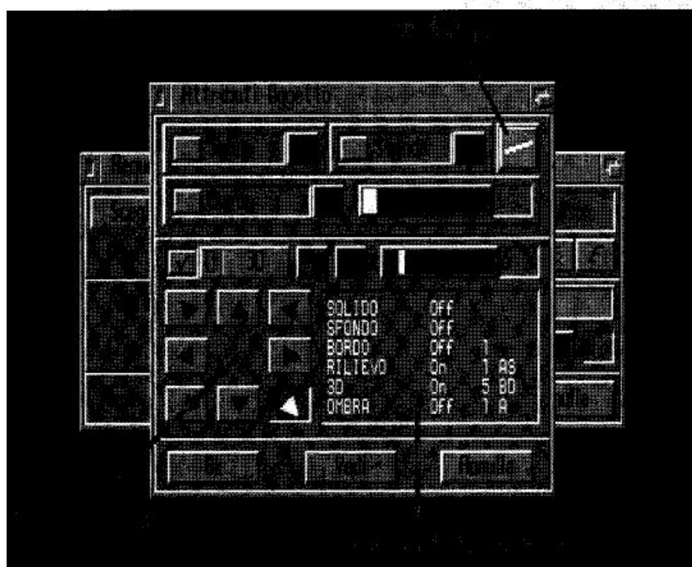



*La schermata principale di X-DVE2.*



*Un montaggio dei principali requester di definizione degli oggetti.*

sta limitazione i possessori di macchine "vecchie" come il 2000 o il 3000, magari ricarrozzate con una sfavillante CyberVision, si vedono costretti ad utilizzare modi video a solo 16 colori (poco broadcast) che "minano" la qualità finale delle loro presentazioni. In un futuro prossimo potrebbe bastare una modalità video meno "sporca" in modo da permettere l'utilizzo di blitter diversi (e magari più potenti). Potrebbe essere un ottimo suggerimento da presentare alla ClassX! Tra l'altro, sul manuale non si parla di compatibilità ai nuovi modi offerti dall'AGA... Ma vediamo cosa promette questa nuova release. Le nuove prestazioni di X-DVE sono ben sedici. Proviamo a vedere quali sono. Aggiunta dell'oggetto testo multilinea con allineamento e spaziatura programmabile dall'utente; oggetto brush con possibilità di caricamento del primo frame di una animazione di tipo ANIM5/7/8/32, animbrush ecc; oggetto Multibrush per importare sequenze complete di fotogrammi da disco; attributi 3D, Ombra, Bordo, Outline, programmabili indipendentemente per colore, direzione e dimensione; antialiasing per il miglioramento dell'aspetto di caratteri e brush (soprattutto nelle basse risoluzioni); dieci nuovi effetti Slide tutti da provare; quaranta nuovi effetti di tipo Warp che simulano le sequenze pre-programmate delle centraline DVE; tre nuove formule base per Wind, con innumerevoli nuovi effetti tra cui Spruit per "spruzzare" gli oggetti a video; una comoda e super-richiesta funzione di Preview per ogni singolo oggetto/animazione con comandi tipo VCR, per la verifica delle temporizzazioni e dell'efficacia di ogni singolo effetto; funzione di chiusura delle animazioni per permettere dei play-loop senza fastidiosi "scatti"; velocità di rendering raddoppiata per gli effetti più "pesanti"; calcolo degli angoli di rotazione con alta precisione (1/16 di grado); maggiore velocità di compressione delle animazioni; possibilità di rendering di un singolo frame dell'animazione (una sorta di preview ad alta qualità); maggiore velocità di esecuzione delle animazioni sotto O. S. 2.x o 3.x; supporto diretto dei datatype sotto OS 3.x. Abbiamo finito. Ora, prima di passare all'analisi approfondita di queste nuove potenzialità, riprendete pure fiato... I possessori della vecchia versione non noteranno, di primo acchito, alcun cambiamento sostanziale a livello di Editor. In realtà le differenze ci sono e si sentono; a livello di configurazione sia il requester delle preferenze sia quello degli schermi hanno subito un restyling molto evidente. Ora è possibile caricare una serie di palette pronte per essere utilizzate nell'editor (fornite di serie con il programma), mentre lo screen requester permette maggiori controlli (dalla possibilità di definire overscan a piacimento alla possibilità di mantenere la palette preferita in caso di cambio di risoluzione). Sempre nell'Editor abbiamo notato altri piccoli cambiamenti qua e là (tra cui una più "riposante" e gradevole palette di default) che hanno il solo scopo di rendere più funzionale l'ambiente di lavoro. Per quanto riguarda gli oggetti, i cambiamenti sono molto più evidenti e cominciano a comparire importanti nuove funzioni. La modalità di inserimento e modifica degli oggetti non ha subito sostanziali cambiamenti mentre i requester sono stati organizzati in modo più efficace e intuitivo. La prima novità la troviamo nella visualizzazione degli oggetti in fase di editing, che ora vengono subito centrati sullo schermo. L'apertura del requester OGGETTO TESTO rivela la prima serie di restyling e riorganizzazioni importanti; maggiore intuitività, una nuova funzione di gestione degli attributi e la possibilità di modificare a piacimento la distanza tra una riga e l'altra (la SPAZIATURA). Ma vediamo cosa sono gli attributi appena citati. Una delle caratteristiche più rilevanti di questo programma è rappresentata dalla possibilità di definire, per ogni oggetto, un grande ventaglio di attributi. Per controllare questi attributi, il programma mette a disposizione un altro requester invocabile tramite il sopraccitato bottone ATTR (che si trova in tutti i requester degli oggetti). Tramite la finestra di definizione è possibile applicare diversi "effetti" visivi che migliorano ed estendono la qualità di resa di ogni singolo oggetto. Gli attributi principali sono: Solido - rende l'oggetto di un solo colore (pieno) programmabile; Sfondo - aggiunge all'oggetto uno sfondo di colore predefinibile; Bordo - aggiunge un bordo di colore e spessore programmabile (da 1 a 9 punti); Rilievo - aggiunge all'oggetto un aspetto più "solido" tramite bordo in rilievo (con colori, spessore e direzione programmabili); 3D - conferisce all'oggetto un aspetto tridimensionale (colori, direzione, spessore programmabili); Ombra - aggiunge all'oggetto un'ombra di colore, distanza e direzione definibili e infine il fondamentale AntiAlias che non ha bisogno di ulteriori spiegazioni. Per ultimo, per quanto riguarda gli oggetti, troviamo il MULTIBRUSH (una novità) che permette di caricare intere sequenze animate (acquisite o memorizzate su disco). Il funzionamento è abbastanza semplice; il requester richiede il primo e l'ultimo fotogramma delimitanti la sequenza da caricare (ad esempio: Real 3D e LightWave salvano le loro animazioni tramite singoli fotogrammi; i DELTA) e la velocità di esecuzione. Dopodiché l'animazione verrà vista come un singolo brush e nella sequenza di rendering verranno caricati i singoli fotogrammi,




*Il requester degli attributi.*

## About X-DVE2

**Nome prodotto:** X-DVE2

**Prodotto e distribuito da:**
ClassX Development
Via Francesca, 463
I-56030 Montecalvoli (PI)
Tel. (0587) 749206

**Prezzo:** 300.000 + I. V. A.

**Configurazione richiesta:**
Qualunque Amiga 1 Mbyte RAM AmigaDOS 2.x o superiore, hard disk (consigliati CPU tipo 680x0, coprocessore, 2 Mb CHIP, 4 Mb FAST).

**A favore:**
facilità d'uso, versatilità, interfaccia utente comoda, gran quantità di effetti ben realizzati, formato XFA veloce e ottimizzato, ottimo rapporto qualità/prezzo.

**Contro:**
antialiasing da migliorare, qualche "sporcizia" che crea GURU improvvise.

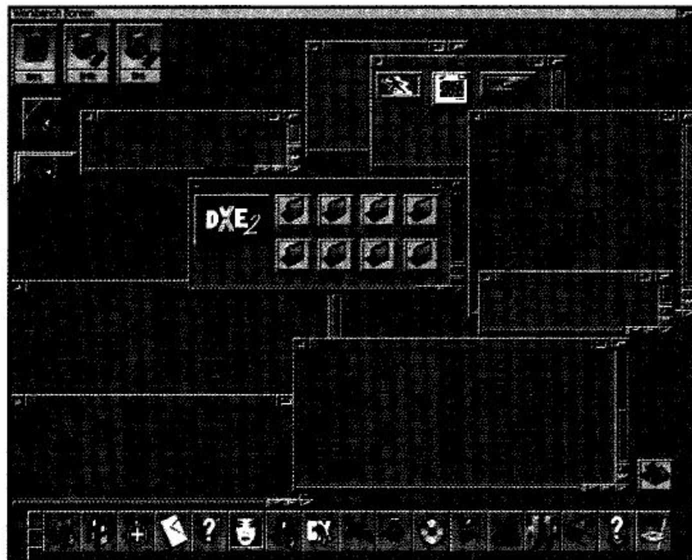
rimappati e resi. Come intuibile, ad ogni oggetto (che sia immobile o animato) si possono associare tutti gli attributi che vogliamo. Gli altri oggetti non hanno subito altre modifiche di rilievo, per cui vale la pena di passare alla parte più interessante.

### [illegible]

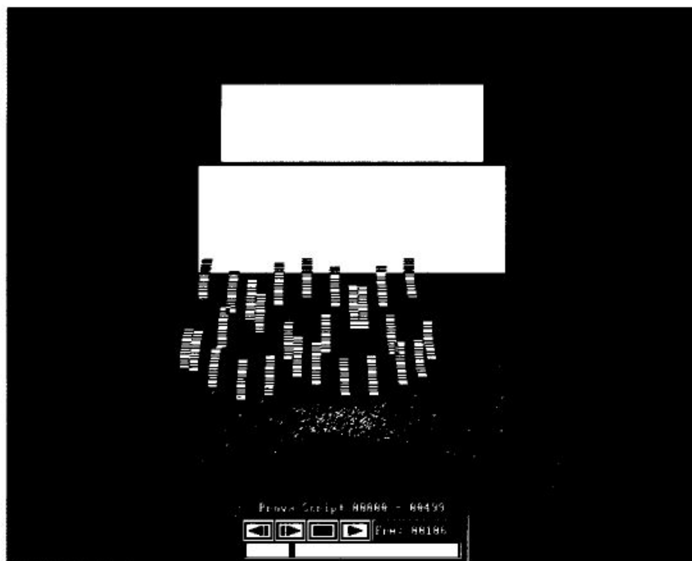
A livello di effetti i cambiamenti e le aggiunte sono davvero molti. Per quanto riguarda le modifiche abbiamo sperimentato un nuovo requester 3D (quello che definisce i movimenti di un oggetto nello spazio tridimensionale). Nella prima versione il requester era poco intuitivo e difficilmente comprensibile; in X-DVE2 i controlli per la gestione dei movimenti 3D sono più amichevoli dato che fanno uso di icone e di funzioni di tipo "Drag & View". Infatti (un po' come succedeva nel mitico programma di animazione/paint Brilliance) ogni oggetto può essere posizionato (ma non ruotato) nello spazio tridimensionale. In ognuno dei requester di attribuzione degli effetti è possibile avere un primo "colpo d'occhio" tramite la comoda funzione di preview (tasto VEDI). Per quanto riguarda gli effetti SLIDE a disposizione, in X-DVE2 ne sono stati aggiunti diversi, tutti ben realizzati in linea con la concorrenza (più qualche "goodies" non presente negli altri programmi del settore). La presenza di uno slider nella finestra di definizione permette anche una futura espandibilità (tramite moduli aggiuntivi) nel numero e nel tipo degli slide. Riguardo agli effetti di tipo WIND, X-DVE introduce diverse modifiche e cambiamenti mettendo a disposizione tre nuove formule-base, l'effetto di accelerazione, l'opzione EXTRAFINE per la dimensione dei blocchi su cui agire con l'effetto e il libero posizionamento dello schermo come punto di riferimento per il rendering. Ogni definizione e posizione è "lockabile" tramite il bottone lucchetto (presente anche nel precedente requester 3D). Anche qui, tramite il bottone POS, possiamo interattivamente selezionare la provenienza dell'effetto WIND attualmente selezionato. Tramite questa nuova opportunità possiamo dare anche un effetto di entrata/uscita ai nostri oggetti. Ma passiamo alla nuova categoria di effetti presenti in X-DVE2; gli effetti di tipo WARP. Questa nuova categoria di effetti permette, agli appassionati di 3D un po' pigri, di ottenere risultati immediati con il minimo dispendio di forze (mentali). L'utilizzo degli effetti WARP è semplice e ricalca la stessa metodologia di scelta del requester SLIDE. Il requester contiene una lista di icone raffiguranti il movimento, ma nessuno di questi ha un nome identificativo, in quanto difficilmente classificabili. Sono comunque presenti la maggior parte degli "svolazzamenti" che tanto piacciono ai maniaci titolatori e alcuni di questi vantano, oltre ai normali movimenti, ulteriori effetti e giochetti originali. A tutti gli effetti di tipo WARP è associabile l'attributo RAMPA (accelerazione) e di tutti si può avere un'anteprima tramite il tasto PROVA.

### [illegible]

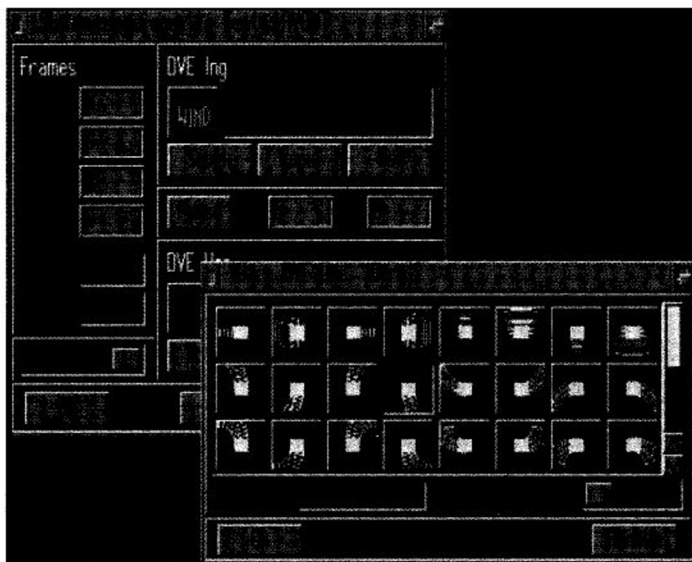
Il programma è facile da usare e contiene diverse "features" che fanno gola anche ai più blasonati DVE professionali. Abbiamo presentato X-DVE ad un professionista del video, in modo da "sentire" un commento a caldo direttamente da chi di video si occupa non solo per hobby, ma anche per professione. L'impressione è stata generalmente buona soprattutto grazie all'estrema facilità di utilizzo del programma. La funzione di preview è molto utile e in alcuni casi evita di sprecare tempo prezioso alla ricerca della coordinata perduta. Rimaniamo comunque del parere che l'utilizzo del chipset originale di Amiga (ECS o AGA) limiti un po' la qualità dell'output. La funzione di AntiAliasing è sempre molto gradita (e richiesta) anche se spesso in X-DVE2 crea un effetto di sfocatura un po' sgradevole (soprattutto alle risoluzioni più basse). Anche a risoluzioni elevate e palette ottimizzate l'effetto di "seghettatura" rimane (soprattutto all'occhio di che è abituato a titolatori professionali). L'unico programma del settore che permetteva di ottenere un antialiasing efficace e di qualità era il mitico Broadcast Titler (a proposito: che fine ha fatto?). Anche in questo caso i colori erano solo sedici, ma l'algoritmo di calcolo era talmente efficace e ben scritto che anche con tale penuria di colori si ottenevano risultati degni di Canale 5! Siamo convinti che sia possibile avvicinarsi se non uguagliare quella qualità... Esortiamo quindi i programmatori della ClassX a rivedere questa "feature" in modo da renderla più broadcast e meno "hobbistica". Se poi volessero anche aggiungere un embrione di supporto a device grafici esterni (schede grafiche e surrogati vari)




Un "esploso" di X-DVE2 installato sul nostro hard disk.



Il modulo preview in azione... Notate i comandi tipo VCR.




La novità di X-DVE2: gli effetti di tipo WARP.

potrebbero portare X-DVE a livelli molto interessanti. Rimaniamo comunque del parere che X-DVE2 sia un programma dalle ottime potenzialità che permette di ottenere ottime presentazioni senza dover passare le ore, manuale alla mano, davanti al monitor. Per quanto riguarda la solidità, il programma non ci ha creato grossi problemi; tranne il bottone ESEGUI sotto il requester MEM (che permette di calcolare ed eseguire la sequenza direttamente in RAM) che, finito il rendering, ci ha mandato la macchina inesorabilmente in GURU. Siamo convinti che sia comunque un problema di configurazione della macchina ospite (il 2000 che abbiamo usato nella prova è stato pompato in maniera "selvaggia"). Ma le prestazioni sono il vero tallone d'Achille delle versioni precedenti. La velocità è buona ma varia di processore in processore; è consigliabile l'uso di processori evoluti e potenti (minimo un 68030+882 a 50 Mhz, meglio un 68040 a 40 Mhz) per ridurre i tempi di attesa durante le sessioni di rendering. La differenza di velocità tra X-DVE 1.1 e X-DVE2 è comunque notevole, un vero salto di qualità. Insomma, a parte qualche piccola pecca e alcuni WISH da mettere da parte per una versione nuova, X-DVE2 non delude ma, anzi crea interesse. La qualità del software giustifica pienamente il prezzo poco "hobbistico" e configura una collocazione di tipo professionale. Il formato delle animazioni, denominato XFA, è interessante (tanto da essere portato come argomento per il prossimo IPISA) e potrebbe diventare un nuovo standard nel settore. Rispetto alla versione precedente le migliorie sono talmente evidenti tanto da classificare X-DVE2 come un prodotto praticamente nuovo. Ultima nota positiva riguarda le grandi possibilità di espansione (grazie all'uso di moduli esterni), dato che nuovi processori stanno per affacciarsi sull'orizzonte Amiga (68060 e RISC). In questo modo X-DVE2 si trova già pronto per qualsiasi nuova ottimizzazione. Un sentito applauso ai ragazzi della ClassX che con X-DVE hanno portato il made in Italy anche nel settore Video (dove impera tuttora un colosso come SCALA); continuate così. Intanto noi torniamo a divertirci con i nostri titoli fluttuanti e le nostre immagini "svolazzanti"...



# In anteprima esclusiva una novità tutta teutonica

***Ed ecco la versione commerciale e super-professionale di un mitico programma (proveniente dal prolifico mercato shareware) per il montaggio, la creazione e la conversione delle animazioni.***

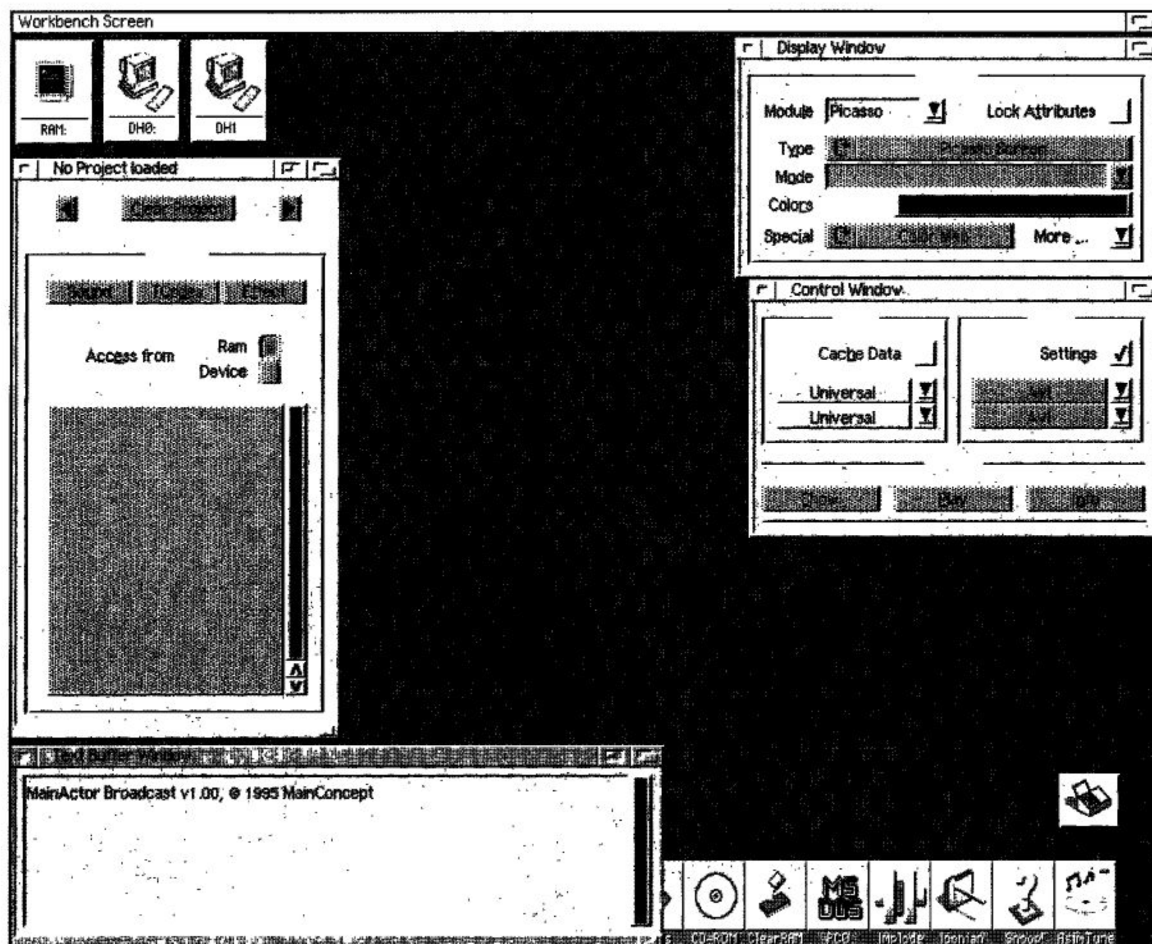



# MainActor Broadcast

*di* ***Maurizio Bonomi***

Eccoci ad analizzare un pacchetto molto interessante dedicato a chi con le animazioni ci "campa". Infatti il programma che andiamo a provare è stato concepito per un uso professionale e possiede, sulla carta, caratteristiche utili soprattutto ai professionisti della grafica (sia 2D che 3D). MainActor Broadcast si può dire sia l'ultima evoluzione di un programma nato alcuni anni fa e distribuito, fino all'anno scorso, tramite il mercato Shareware. Le ultime versioni (denominate Professional) venivano "regalate" insieme alla scheda Picasso-II. Ed è per questo motivo che questa versione commerciale viene ufficialmente distribuita proprio dalla Village Tronic (e in Italia dalla E. D. E. di Crema). Grazie al titolare di quest'ultima (il sempre attivo ed instancabile Ascanio Orlandini) siamo riusciti ad "accaparrarci" questa copia fresca fresca di fabbrica e portarcela qui in redazione per una prova in anteprima "nazionale"!! E' giunta, quindi, l'ora di tuffarci in questa recensione... Una nota per i neofiti: per ragioni di chiarezza e razionalità abbiamo preferito non spiegare alcun termine "scientifi-

Il programma aperto su schermo Workbench.




co" all'interno della recensione. D'altronde non crediamo che questa categoria di persone possa essere interessata ad un prodotto la cui fascia di prezzo non è decisamente quella "hobbistica".

Noi siamo ancora del parere che l'aspetto del packaging di un prodotto si un elemento fondamentale per valutare e/o incrementare il suo successo commerciale. D'altronde il cliente che compra il software non ha la possibilità di "provarlo" subito e quindi si affida principalmente agli occhi. Il look della confezione è, quindi, estremamente importante. MainActor Broadcast (d'ora in poi MAB) si presenta nella classica confezione che contraddistingue i prodotto della Village-Tronic (mancanza di idee o intenzione di uniformare il packaging?).; una scatola di medie dimensioni con una copertina gradevolmente colorata e ben impaginata. All'interno troviamo un manuale e due dischetti (protetti da un cartoncino sagomato). Qui dobbiamo, ahimé, segnalare un primo inconveniente. Il manuale è rilegato ad anelli, ma come al solito la rilegatura è fin troppo "stretta" e sfogliarlo diventa un impresa assai difficile. Durante una normale consultazione si rischia sempre di strappare qualche pagina (soprattutto gli utenti con i nervi un po' deboli). In più l'impaginazione lascia un po' a desiderare; molte pagine sono state stampate sfasate e in alcuni casi troviamo parole troncate dai buchi della rilegatura. A parte questo il manuale (poco meno di 100 pagine) è scritto in maniera abbastanza chiara ed essenziale. Superata questa prima scottatura, passiamo all'installazione del programma. Questa avviene tramite il comodo Installer della Commodore. Ed ecco la seconda sorpresa sgradevole; il programma di installazione, dopo aver richiesto la dir di destinazione, cerca imperterrito di installare MAB sul dischetto. Dunque, siamo stati costretti ad installare A MANO il programma! Queste due grosse pecche sono imputabili al distributore (la Village Tronic) che ha confezionato in fretta e furia il prodotto senza farne il benché minimo controllo di qualità. Se la Village Tronic pensasse un po' meno a fare schede grafiche per i MAC e cercasse di supportare meglio i prodotti per Amiga (la macchina da cui ha avuto l'enorme successo delle sue prime produzioni), queste cose non accadrebbero. Siamo, comunque convinti che la EDE (che ci ha abituati ad un ottimo supporto post-vendita) sarà in grado di "patchare" questi difetti, fornendoci, magari, un manuale in italiano (bello quanto quello della Picasso) e un nuovo script di installazione. Noi, fin da adesso, siamo a disposizione del sig. Ascanio Orlandini per un eventuale "beta-testing". Dopo quest'ultima caduta, proviamo ad uscire dall'atmosfera di sconforto che ci avvolge per analizzare il programma vero e proprio, con la speranza non incontrare altre "magagne"...

Ci pare ormai chiaro che un software del genere pretende un certo hardwa-

re ospite. I requisiti che ci sentiamo di consigliare per un utilizzo più che dignitoso sono i seguenti: scheda grafica di tipo chunky (Picasso, Merlin, Piccolo, CyberVision e Retina), processore veloce (68030 o meglio 68040), hard disk SCSI veloci e una buona quantità di RAM (l'optimum sarebbero 16 Mb). Per la prova abbiamo utilizzato un A2000 con 68040 30 Mhz, 10 MBytes di RAM, Hard Disk SCSI-II e scheda grafica Picasso-II. Il programma apre uno schermo pubblico clonando la risoluzione del nostro Workbench (nel nostro caso un 800x600 a 256 colori). Su questo schermo troviamo 4 finestre: la Project Window, la Text Buffer Window, la Display Window e la Control Window. Con la prima finestra possiamo definire quali e quanti progetti aprire. Il programma, infatti (rispetto alle versioni Professional) può aprire fino ad un massimo di 100 progetti diversi (memoria permettendo!) con relativa interazione (fusione e montaggio tra progetti). Oltre a questo, tramite questa finestra possiamo controllare altri tre moduli interni: Sound (per la gestione e il montaggio di tracce audio o colonne sonore), TimeCode (modifica della timecode) e Effect (vera novità - gestione di effetti da inserire nell'animazione). Infine troviamo una lista dei fotogrammi/pictures componenti il progetto in corso. La TEXT BUFFER WINDOW mostra i messaggi che il programma invia all'utente (informativi o di errore). La DISPLAY WINDOW permette all'utente di "settare" i parametri di visualizzazione del progetto attivo. E' possibile selezionare diverse combinazioni; la scheda o il device di output (nativo o scheda grafica), i colori e la risoluzione. E' possibile fare anche un PLAY dell'animazione in finestra (sconsigliato agli utenti ECS/AGA). La CONTROL WINDOW serve per controllare (perdonate il bisticcio di parole) le azioni da eseguire sulla lista dell'animazione (quella presente all'interno della PROJECT WINDOW). Possiamo far partire il PLAY dell'animazione, visualizzare un singolo o una sequenza di frame, richiedere informazioni dettagliate riguardo l'intero progetto. E' possibile anche selezionare i formati di LOAD e SAVE per il progetto in corso. L'aspetto generale del programma è modificabile tramite un requester di preferenze che permette di specificare schermo, fonts e colori da usare. Noi abbiamo preferito aprire il programma su schermo Workbench in modo da risparmiare preziosa FAST (l'economia di RAM non fa mai male!). Il programma permette anche un accesso alle proprie "features" tramite i classici menu a tendina. Tra questi troviamo quello che permette di definire macro Arexx, stampare il TEXT buffer o salvarne il contenuto su file. Insieme al programma vengono forniti alcuni esempi di script Arexx usabili subito (anche per motivi didattici). Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, MAB fornisce il supporto in lettura di diversi formati grafici: AVI, BMP, DL, FLI, FLC, GIF, IFF, IFF-ANIM3/5/7/8/16/32/J, IFF-ANIMBRUSH, JPEG, MERLIN, MULTIPC, PCX, Picasso, QT (il QuickTime dei MAC) e Retina. Per quanto riguarda i savers sono praticamente gli stessi dei precedenti tranne GIF, IFF-ANIMBRUSH, DL, MultiPic, PCX e QT (che speravamo fosse supportato). Il manuale "bara" senza scrupoli indicando la precedente lista come quella dei Loaders e dei Savers... Siamo comunque abbastanza tranquilli dato che questi moduli non sono nient'altro che dei programmini esterni, quindi sono facilmente aggiornabili ed estendibili (perché non aggiungere il QuickTime ?).

### About MAINACTOR BROADCAST V1.0

**Nome prodotto:** MainActor Broadcast v1.0

**Sviluppato da:**
MainConcept, GbR Monig/Zabel
Hermann-Heusch Platz 3
D-52062 Aachen Germany
Tel. (0049) 241 4090444
Fax. (0049) 241 4090445
EMail: info@mainconcept.ac-copy.com

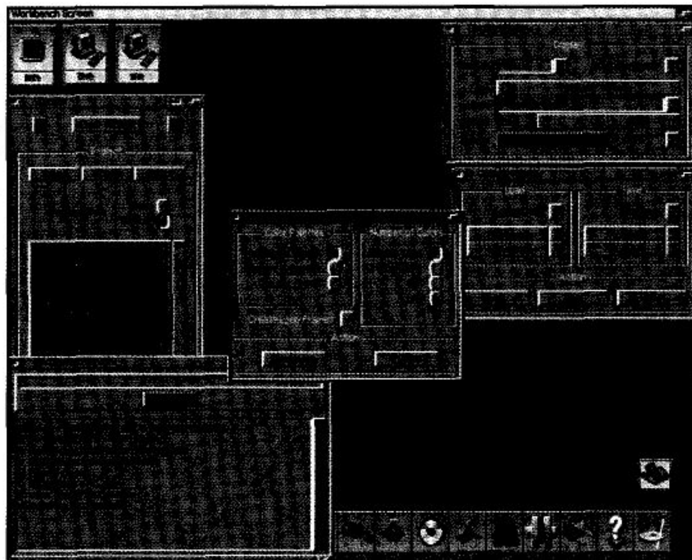
**Prodotto da:**
VillageTronic Marketing GmbH
Wellweg 95
D-31157 Sarstedt

**Distribuito da:**
Euro Digital Equipment
via Dogali, Crema
Tel. (0373) 86023
Fax. (0373) 86966

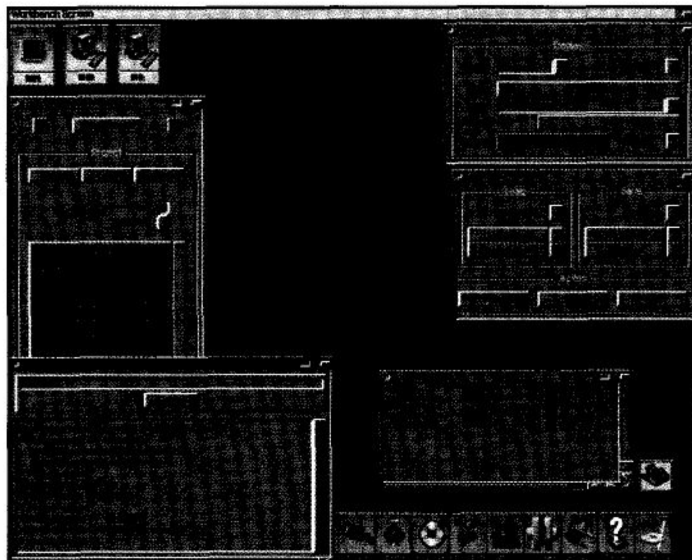
**A favore:**
Ottimi effetti, modularità, interfaccia amichevole e compatibilità con diversi formati sia in ingresso sia in uscita. Solidità.

**Contro:**
Packaging scarso, manuale male impaginato, script di installazione non funzionante. Formato QuickTime mal supportato.

Per spiegare le potenzialità di questo programma ci aiuteremo fornendovi un esempio pratico: la conversione di un animazione. Supponiamo di avere una sequenza in formato QT e di volerla convertire in formato Picasso. Per prima cosa dobbiamo caricare l'animazione tramite l'apertura di un nuovo progetto. In questo caso il programma chiede di specificare il nome di un file. Se questo non è un'animazione ma una singola pic, allora MAB successivamente vi richiederà l'ultimo fotogramma (per esempio i DELTA creati da Real3D, denominati "nomefilexxx" dove xxx indica il numero del frame). Nel caso del QT (che viene automaticamente riconosciuto da MAB tramite il loader UNIVERSAL) il caricamente avviene molto velocemente e, una volta concluso,



*Stiamo salvando una animazione in formato Picasso. Ecco i parametri di salvataggio.*



*Le operazioni di Save dipendono molto dalla velocità del disco fisso e del processore.*

troviamo la lista dei frames all'interno della PROJECT WINDOW. Prima di passare alla conversione vera e propria possiamo dare un'occhiata all'animazione appena caricata. Per fare questo dobbiamo informarci riguardo ad alcune caratteristiche tecniche della nostra animazione QT. La risoluzione e il numero di colori sono elementi fondamentali che ci permettono di specificare lo schermo corretto per il PLAYING. Nel nostro caso si tratta di una QuickTime in risoluzione 320x200 a 256 colori (compressione RLE a 8 bit). Basterà quindi aprire un schermo Picasso a 256 colori e premere il bottone PLAY dalla CONTROL WINDOW. Una volta fatto questo possiamo passare alla fase di conversione. Sempre dalla CONTROL WINDOW scegliamo il formato PICASSO (nella sezione SAVE) e confermiamo. A questo punto MAB ci richiederà alcuni parametri di salvataggio (il depth, la gestione della palette e l'eventuale aggiunta dei loop-frames). Dopo la conferma MAB procederà con la conversione frame by frame. Questa operazione si basa fortemente sulla velocità del processore e del disco rigido, quindi gli utenti con 68020 e IDE dovranno preventivare qualche pausa caffè! Come potete vedere la conversione tra formato è un giochetto da ragazzi.

## Gli effetti e i moduli

MAB fornisce alcuni moduli di "effettistica"/trattamento delle immagini molto interessanti, direttamente accessibili all'interno del programma. Questi effetti sono controllabili all'interno del modulo EFFECTS (all'interno della PROJECT WINDOW). La versione in prova conteneva i seguenti moduli: 3D Stars, Background, FadeToColor, FadeToImage, FourInOne, Rotate, Scale, ScrollIn, ScrollOut, Sequencer, Text e Wipe_Squares. **3D Stars** crea un effetto tipo "viaggio nello spazio" con tante piccole stelle che si muovono verso l'osservatore. L'interfaccia permette di specificare numero e velocita delle stelle. L'effetto **Background** permette di fondere, o meglio "bucare", (tipo GENLOCK) due progetti in uno, sfruttando lo sfondo del PROJECT principale (con COLORKEY specificabile). **FadeToColor** crea un FADE del progetto corrente verso un colore specificato. **FadeToImage** crea un effetto simile al precedente ma stavolta con un FADE incrociato tra due diversi PROJECTS. **FourInOne** crea un PLAYING simultaneo di 2, 3 o 4 progetti (un po' come un video-wall)! **Rotate** permette di ruotare il progetto su tutti e tre gli assi (X, Y e Z). **Scale** si spiega da solo. **ScrollIn** e **ScrollOut** permettono di "scrollare" il progetto nelle quattro direzioni fuori o dentro lo schermo di PLAY. **Sequencer** incolla più progetti in uno creando una sola animazione (un po' come una centralina di montaggio). **Text** aggiunge un testo in OVERLAY sul nostro progetto (permettendo di specificare Font, dimensione, colore e allineamento) fermo o in movimento (immaginate i titoli finali di un film). **Wipe_Squares** crea un un fade tipo scacchiera con comparsa-scomparsa di due progetti tramite rettangoli causali. Questii effetti non vengono eseguiti, chiaramente, in tempo reale ma richiedono un certo tempo di calcolo. E' interessante notare che ognuno di questi effetti è un eseguibile esterno (quindi facilmente aggiornabile) e accetta i parametri anche tramite la porta Arexx. Grazie a questo è possibile creare interi scripts di trattamento delle animazioni che forniscono gli effetti giusti nei punti giusti. Tramite il modulo SOUND possiamo aggiungere una colonna sonora o delle sequenze di effetti campionati. Questi possono essere invocati una sola volta o ad ogni LOOP di animazione. Il limite di caricamento è strettamente legato alla quantità di CHIP RAM disponi-

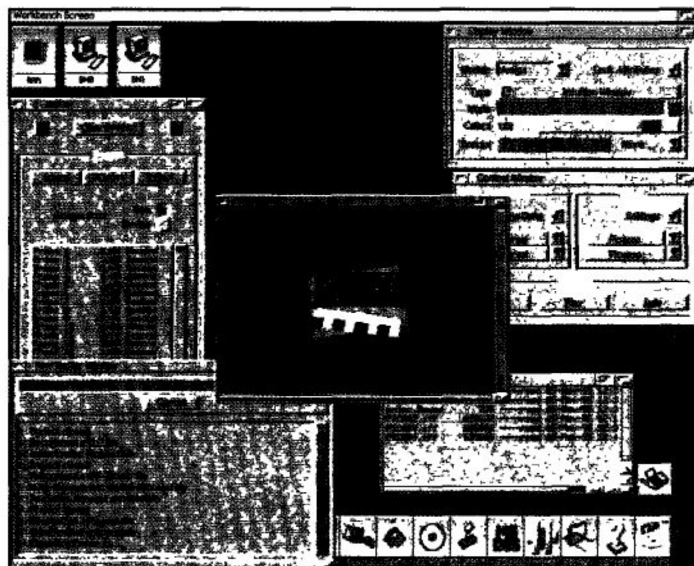


bile, in quanto MAB non è in grado di "suonare" i moduli direttamente da HARD DISK. I formati supportati sono i seguenti: FastTracker, FutureComposer 1.3/1.4, IFF-8SVX, JamCracker, MED, MultiTracker, NoiseTracker, OctaMEd, Octalyzer, ProTracker, ScreamTracker 3.0, SidMon 2.0, Sonic Arranger, Sound Mon 2.0/2.2, SoundTracker15/31, StarTracker e il diffusissimo (ahimé!) MS-Windows.WAV (RIFF).
L'ultimo modulo, il TIMECODE, permette di cambiare la timecode dell'animazione corrente. Esistono ancora due moduli esterni (cioè programmi indipendenti): MVBroadcast e RipAVISound. Il primo permette di fare il play di progetti senza bisogno di caricare MAB. Il secondo consente di "estrarre" la traccia audio dai filmati in formato AVI (il formato usato dai PC in Windows) e di salvarlo in formato IFF sample.

## Considerazioni finali

Il programma, nonostante qualche pecca (come il mancato supporto in SAVE del formato QuickTime) si dimostra buono e ricco di "features" interessanti. Gli effetti sono tutti molto ben fatti e, soprattutto, utili per la creazione di animazioni dal look accattivante. Ottima la struttura logica del programma, formato da moduli esterni (come ADPRO e ImageFX) facilmente aggiornabili. Questa particolare configurazione del programma permette upgrade veloci ed indolori. Una delle cose che ci ha infastidito è l'inspiegabile lentezza di PLAYING delle animazioni QuickTime (questo formato pare stia antipatico a quelli della MainConcept). Inspiegabile in quanto un programmino stupido e di pubblico dominio (il mitico XANIM proveniente da Unix), riesce ad umiliare MAB mostrando i QuickTime alla stessa velocità con cui li mostrerebbe un MAC vero. Se lo può fare XANIM non vediamo perché non lo possa fare un programma commerciale (e costoso) come MAB. Siamo un po' scettici per quanto riguarda il rapporto qualità/prezzo: il programma offre molte buone cose ma ci sembra che il prezzo sia un po' altino. Basterebbe, forse, un nuovo script di installazione (funzionante!), un manuale meglio impaginato e confezionato ed un migliore supporto dei QuickTime (loading, playing e saving) per rendere MAB un prodotto di sicuro successo. Esortiamo quindi la MainConcept e la VIllage Tronic a continuare lo sviluppo di questo interessante pacchetto cercando di estenderne le potenzialità e aumentarne l'affidabilità. Per essere la prima versione, comunque, la strada intrapresa dalla piccola casa di software tedesca è ottima e ricca di promesse. E allora sotto con i compilatori...vogliamo vedere presto una nuova versione di questo interessante pacchetto di animazione.

*Visualizzazione di un'animazione in finestra Intuition...un po' lentina!!*



## DPI, PPI, LPI: che cos'è una risoluzione?

***Vediamo in queste poche righe di chiarire esattamente che cos'è una risoluzione e come si determina la risoluzione di un'immagine per poi stamparla.***

# Risoluzione risolta

*di* ***Enrico Girardi***

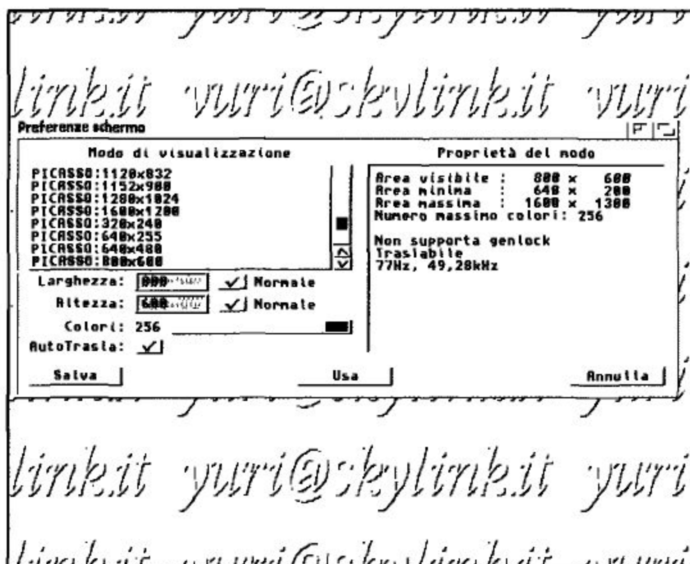
In questo brevissimo articolo intendiamo dare alcune semplici indicazioni relativamente all'argomento "risoluzioni grafiche" delle quali spesso si sente parlare a sproposito: qui sono riassunti i concetti base per affrontare il calcolo di una risoluzione sfruttando le definizioni stesse. Quanto segue è soprattutto valido per il processo di acquisizione di un'immagine digitale proveniente da scanner, immagine creata (pittoricamente o renderizzata), da Photo CD o da videocamera (digitalizzatore video), e dunque riversata verso una fotounità, una stampante desktop, una registrazione su pellicola, o per una presentazione su schermo.
La risoluzione è quel numero di punti disponibili per rappresentare dei dettagli grafici in una data area: sullo schermo di un computer è costituita dai pixel (puntini sul video) per pollice, mentre su una stampante è costituita dal numero di punti stampati per pollice, ed infine su uno scanner è costituita dal numero di pixel definiti per pollice nel risultato della scansione.



Vediamo più dettagliatamente di che cosa si tratta.

## PPI: risoluzione dell'immagine

I PPI (Pixels Per Inch) rappresentano la risoluzione dell'immagine in relazione al numero di pixel presenti in una data misura; tale valore viene espresso in pixel per pollice. Un'alta risoluzione dell'immagine contiene dati in quantità sufficiente per mostrare l'immagine in dettaglio sia sullo schermo del nostro monitor sia su una stampa. Una risoluzione bassa degrada la qualità dell'immagine facendola apparire con bordi irregolari.




*Le risoluzioni grafiche video si intendono in pixel. Con una buona scheda grafica, come la Picasso, possiamo sfruttare al meglio il nostro Amiga.*

## DPI: risoluzione della stampa e della scansione

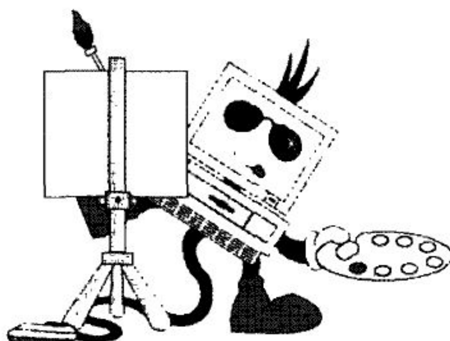
I DPI (Dots Per Inch) rappresentano l'output prodotto dai dispositivi per l'importazione e per la stampa di un'immagine, ed è costituito da punti che determinano la risoluzione dell'output stesso misurabile in punti per pollice. Più alta sarà l'acquisizione dell'immagine, maggiore sarà il dettaglio a video; più alta sarà la risoluzione della stampante, migliore sarà l'aspetto delle celle di mezzatinta.

## LPI: frequenza di mezzetinte

Le LPI (Lines Per Inch) rappresentano la frequenza di mezzatinta, detta anche frequenza di schermo o filettatura, e determinano la dimensione delle celle di mezzatinta. Queste celle sono a loro volta costituite da punti di stampa che compongono l'immagine stampata; tale risoluzione viene espressa appunto in linee per pollice, ed il rapporto tra DPI e LPI determina la grana più o meno fine dell'immagine stampata.

## Risoluzioni e stampa

Per determinare la risoluzione ottimale per l'immagine da stampare è necessario essere a conoscenza del tipo di risoluzione del dispositivo di output che s'intende utilizzare. Bisogna pertanto ricordarsi che un'alta risoluzione per un'immagine non sempre corrisponde al miglior risultato stampato: una risoluzione inutilmente elevata determina esclusivamente dimensioni del file molto alte e tempi per le operazioni di stampa decisamente lunghi, senza per questo migliorarne il risultato, in quanto la stampante "scarica" i dati supplementari che non riesce a gestire. D'altra parte una risoluzione troppo bassa influisce negativamente sul risultato di scansione e dunque di aspetto sul video, e di conseguenza su quello della stampa.



In definitiva la formula da applicare al fine di ottenere una buona stampa sia a colori sia in bianco e nero è la seguente:
Altezza dell'immagine finale / Altezza dell'immagine originale X frequenza di mezzetinte X 2 = Risoluzione desiderata
Ovvero la risoluzione desiderata, quella gestibile dalla stampante in vostro possesso, è determinata da LPI, dimensioni dell'originale scansito e dimensioni di stampa desiderate (e nel caso in cui vogliate avere la stessa dimensione di stampa rispetto all'originale è sufficiente moltiplicare la frequenza delle mezzetinte per 2, e dunque porla uguale alla risoluzione desiderata).
Similmente per determinare l'output a schermo intero si applica la seguente formula:

*Larghezza della risoluzione dello schermo / Larghezza originale dell'immagine = Risoluzione desiderata*

Per un output a dimensioni effettive sullo schermo:
*Massima dimensione della risoluzione dello schermo / Massima larghezza dello schermo visualizzabile = Risoluzione desiderata*

Inoltre, per l'output su un registratore di pellicola:
*Risoluzione del registratore di pellicola / Massime dimensioni dell'immagine originale = Risoluzione desiderata*

Infine per stabilire a priori le dimensioni del file di una scansione si procede come segue:
*Altezza immagine X Larghezza immagine X (Risoluzione della scansione)^2 X Byte per pixel = Dimensioni del file*
*Dove le dimensioni dei byte per pixel vanno considerate differentemente a seconda del tipo d'immagine:*
*Immagine b/n: 0.125 byte*
*Immagine a 16 colori: 0.5 byte*
*Immagine a 256 colori: 1 byte*
*Immagine a scale di grigio: 1 byte*
*Immagine 24BIT in RGB: 3 byte*
*Immagine 24BIT in CYMK: 4 byte*

È tutto!

# Ancora sulle Demo...

***Ci siamo già occupati di Demo. Abbiamo affrontato il discorso direttamente con Fabio Ciucci il quale si può considerare a tutti gli effetti un coder. Vista la grande richiesta, preparemo per i prossimi mesi altri appuntamenti a proposito della scena europea.***



# La scena Demo

di ***Alessandro Franceschi***

L'universo Amiga è eterogeneo ed articolato, vi si muovono utenti che ricercano dalla macchina usi ed emozioni diverse. Fra questi si trovano persone che amano riunirsi in gruppi, chiamarsi con soprannomi, produrre demo a titolo completamente gratuito e far finta di vivere in un micromondo con proprie leggi e propri eroi: la scena demo Amiga. Una demo è sostanzialmente un programma il cui unico scopo è farsi guardare. Non serve a niente, se non a creare emozioni. Alcuni di voi ne avranno visto girare uno sul proprio computer, lo avranno forse guardato con curiosità e lo avranno cancellato per far spazio ad un gioco o ad un programma più "utile", rinunciando alla possibilità di conoscere meglio tutto quello che sta intorno a questo particolare uso di Amiga. Lo scopo di questa rubrica è di chiarire cosa effettivamente sia la scena e quali sono le sue migliori produzioni, quelle che meglio possono contribuire ad affermare le qualità del nostro sottovalutato computer.

Particolarità dei demo migliori è infatti l'uso estremo delle risorse della macchina che spesso porta a

risultati di livello professionale, non è raro dopotutto trovare fra i realizzatori di giochi e programmi commerciali ex-membri della scena convertiti ad un uso del computer più redditizio ma, forse, meno creativo. La scena è composta di gruppi di persone con diverse capacità: coder, che programmano i demo, sempre in Assembly; musicisti, che compongono moduli, quasi sempre con Protracker e affini; grafici, che disegnano sia a mano libera (DPaint) sia tramite programmi di ray-tracing; swapper e trader, che diffondono le produzioni del gruppo via posta e modem; editor, che scrivono articoli per le varie diskmag riguardanti la scena stessa; sysop, che controllano le BBS del gruppo.



Silents, Andromeda, Spaceballs, Sanity, Melon Design, TRSI, Phenomena, Kefrens sono alcuni dei nomi dei gruppi più famosi. E' possibile che alcuni di questi non vi siano sconosciuti proprio perché, pur essendo fiera della propria singolarità, la scena ambisce a travalicare i propri confini ed a farsi conoscere anche da persone non direttamente coinvolte in essa. La scena ha tutte le caratteristiche di una cultura underground che si crea spazi e relazioni nel mondo reale. I suoi membri si chiamano per nomignoli (handles) e si conoscono spesso solo per fama. Quelli che riescono a mostrare il loro talento nella propria attività diventano "famosi", vengono intervistati nelle diskmag, entrano nelle chart e vengono ricercati dai gruppi migliori. L'informazione fluisce sostanzialmente tramite i messaggi e i saluti scritti nei demo e le riviste su disco che, con piglio giornalistico, informano su cosa succede nei vari gruppi, recensiscono demo ed altre produzioni e dibattono i temi del momento. Il tutto viaggia nei dischetti allegati alle lettere spedite dagli swapper (ce ne sono alcuni in contatto postale con centinaia di altri scener), sulle BBS di mezzo mondo e su Internet, tramite Aminet (directory "demo"), canali IRC (#amigascne) e varie pagine Web di gruppi o riviste. I membri della scena, sparsi per tutto il mondo ma soprattutto concentrati in Europa, hanno la possibilità di incontrarsi personalmente nei vari Party che vengono regolarmente organizzati da alcuni gruppi.

In questi party, generalmente tenuti in scuole, centri sportivi o congressuali, si riuniscono migliaia di scener corredati delle loro macchine e si tengono competizioni che premiano, in modo non trascurabile, le migliori produzioni (demo, intro, moduli, immagini) che vengono "rilasciate" al party stesso, cioè mostrati alla scena per la prima volta. I party sono la materializzazione della scena, l'occasione per incontrare personalmente scener prima conosciuti solo per fama, membri del proprio gruppo abitanti in nazioni diverse o veri e propri amici epistolari appartenenti a gruppi diversi. Il concetto di amicizia è uno degli elementi trainanti e coesivi della scena così come lo è la sete di fama e riconoscimento.

A parte i premi che si possono vincere alle competizioni dei party non c'é nessuna ricompensa materiale per gli sforzi che si fanno producendo un demo o altre tipiche "scene productions". Ciò che spinge tanta gente a consumare tempo per realizzarle è il desiderio di affermazione, la voglia di "diventare famosi" e rispettati nel microcosmo scena. Ad occhi esterni la cosa può risultare bizzarra o anche ridicola, ma è tipica di molte sottoculture ed è riscontrabile, con sfumature diverse, nei lettori che mandano le proprie creazioni ad una rivista o in tutto quel grande esercito di utenti che lasciano i propri programmi di pubblico dominio. La scena ha delle proprie

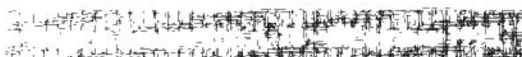


leggi morali non scritte ma riconosciute da tutti. E' considerato immorale e disprezzabile usare il lavoro altrui (sia esso un listato di codice, un'immagine o un modulo) nelle proprie produzioni senza citare i veri autori, è disdicevole per gruppi di qualità mediocre enfatizzare troppo la propria importanza, atteggiamento peraltro molto comune, è oltretutto visto con poca simpatia lo stereotipo del computer nerd. Lo scener ambisce a mostrare anche la sua natura umana e ci tiene ad essere considerato positivamente non solo per quello che fa nella scena ma anche per le sue attività nella vita quotidiana. Ragazze, amici, sbronze e uso di droghe leggere rientrano più o meno spesso fra le cose di cui uno scener si vanta. L'età media si aggira intorno ai diciotto venti anni, anche se è molto difficile quantificarla con precisione, la percentuale di maschi si può valutare superiore al 99%. La scena sta invecchiando e maturando, ai sedicenni geniali tipo Lonestarr, coder del demo "State of the Art", forse uno dei più noti agli utenti Amiga, si affiancano con disinvoltura anche quarantenni che non si vergognano di un'attività e di una seconda vita che potrebbero essere considerate in qualche modo infantili. Non è possibile sapere quanti sono i componenti della scena Amiga, anche perché spesso è indefinibile e arbitrario il limite fra l'esserne dentro o fuori. Sono comunque parecchie migliaia distribuiti in centinaia di gruppi che nascono, cambiano e muoiono incessantemente. All'interno della scena stessa si possono individuare varie correnti o sottoscene che si differenziano per campo prevalente di attività (mondo delle BBS, cracking di programmi commerciali) o semplice posizione geografica (la scena in Oceania, per esempio, è relativamente indipendente da quella europea).

Una "misconcezione" da sfatare su questo agglomerato di personaggi è che siano tutti, bene o male, dei pirati informatici. Le connessioni esistono perché si parla di persone che usano il computer in una certa maniera (non da utenti medi Windows, per intenderci) e che quindi in qualche modo tendono a ricercarsi e trovarsi, ma è stata la scena demo stessa, già da parecchi anni, a rifiutare esplicitamente una dimensione illegale che viene comunque tollerata, visto che esistono alcuni gruppi che fanno, di solito in divisioni interne indipendenti, sia demo sia "sprotezioni".

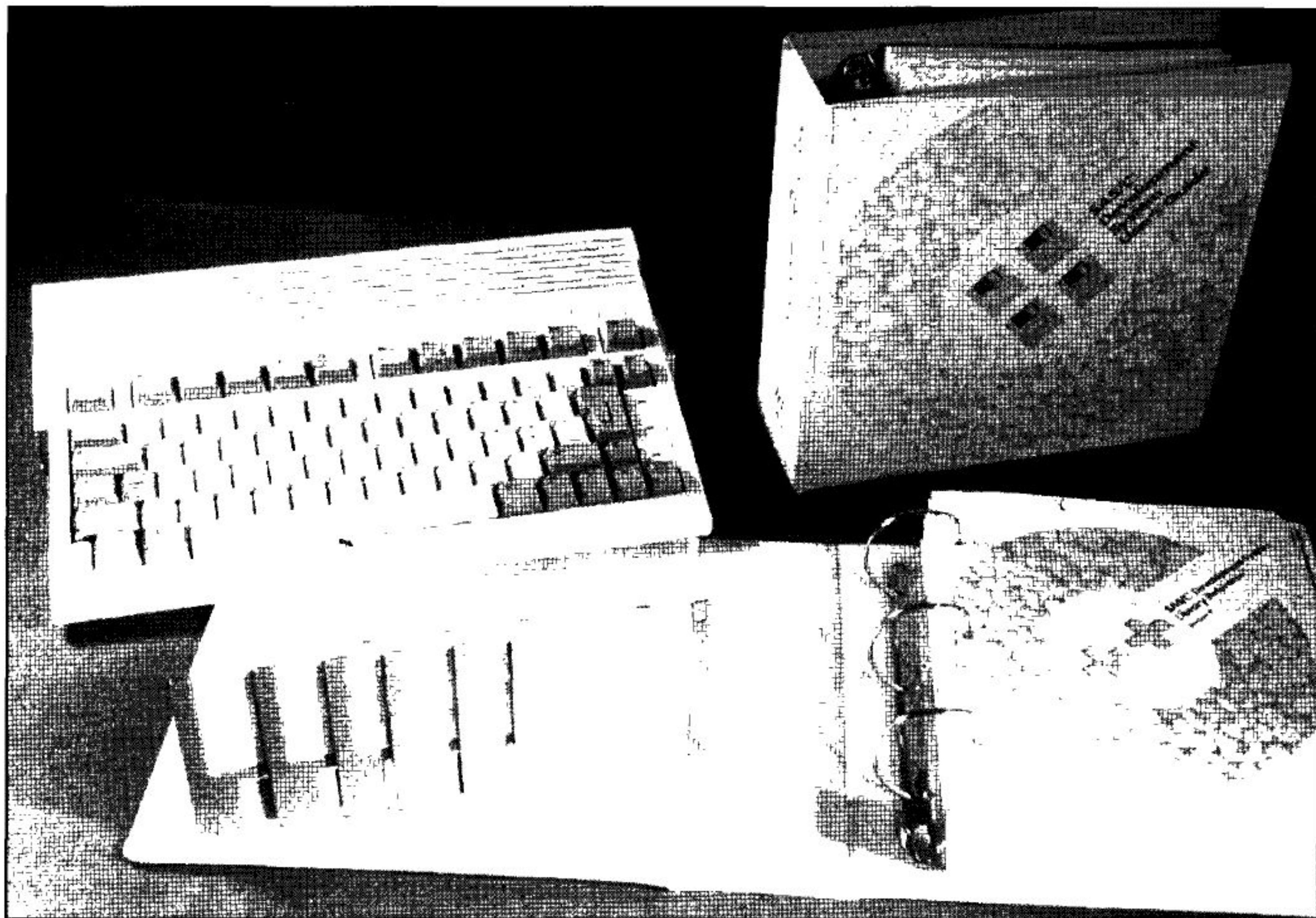






# Impariamo a programmare l'Amiga (XI)

***Descriviamo in questa puntata gli elementi grafici di Intuition: immagini, testi e bordi ed iniziamo a parlare della Gadtools.library.***

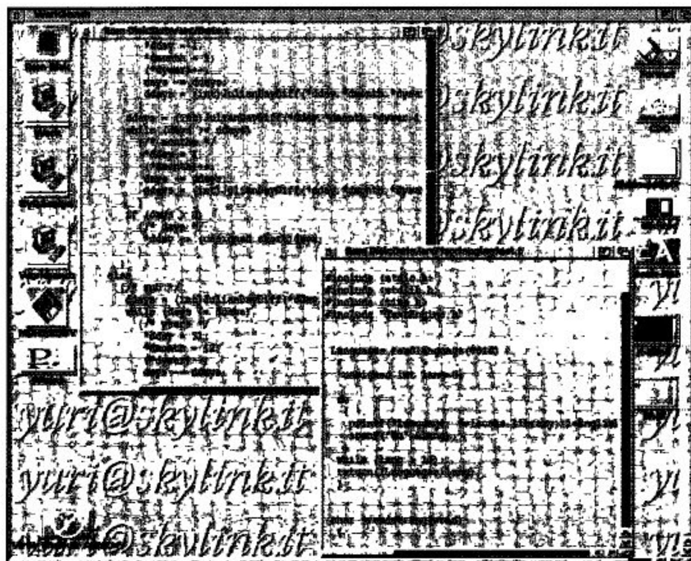


## Gadtools.library

di ***Giuseppe Ligorio***

Nella puntata scorsa abbiamo accennato a come memorizzare e impostare il formato dei dati per un'immagine gestita con struttura Image; indichiamo ora come inizializzare una struttura Image da utilizzare in seguito: LeftEdge, TopEdge, Width, Height, Depth indicano posizione (relativa a quella specificata dalla funzione chiamante o dalla struttura collegata), dimensione e profondità dell'immagine; ImageData è il puntatore ai dati dell'immagine che devono essere presenti necessariamente in memoria CHIP; l'ampiezza dell'immagine (nei dati memorizzati) deve essere un multiplo di sedici per assicurare l'allineamento a WORD, dato che l'immagine viene disegnata dal Blitter; vengono prima memorizzate tutte le word delle linee del primo bitplane, poi di quello successivo e così via; PlanePick indica quali bitplane dello schermo destinazione dovranno essere scritti da quelli dell'immagine; PlaneOnOff specifica come impostare i bitplane dello schermo non influenzati da quelli dell'immagine; NextImage permette di specificare il puntatore ad un'altra struttura Image contenente i dati di un'altra

*Aminet è una ricca miniera per i programmatori.*




immagine; in questa maniera è possibile disegnare più immagini in cascata. La struttura così completata può essere utilizzata nei gadget o menu oppure essere disegnata direttamente con la funzione:

```
DrawImage (rastport, immagine, x, y);
```

dove "rastport" è il puntatore alla struttura RastPort dello schermo, finestra o elemento in cui disegnare l'immagine; "immagine" è il puntatore alla struttura Image dell'immagine; "x" e "y" sono le coordinate in cui inserire l'immagine. L'altro elemento visivo che è possibile utilizzare per arricchire la grafica di Intuition sono i bordi; il bordo è costituito da una linea spezzata identificata da una serie di coppie di coordinate che specificano gli estremi consecutivi; la struttura che permette di definire un bordo è Border e contiene i seguenti campi: LeftEdge, TopEdge indicano la posizione relativa a quella passata dalla funzione chiamante; FrontPen specifica il colore del bordo; DrawMode indica la modalità di disegno; Count specifica il numero di punti della linea spezzata che formano il bordo; XY è il puntatore ad un array di WORD contenente le coordinate x ed y dei punti; NextBorder è il puntatore alla prossima struttura Border della lista che verrà disegnato insieme a quella attuale. E' possibile disegnare direttamente il bordo (ricordiamo che può essere specificato nei gadget e menu) con la seguente funzione:

```
DrawBorder(rastport, bordo, x, y);
```

dove "rastport" è il puntatore alla struttura rastport dello schermo, finestra o elemento grafico in cui disegnare il bordo; "bordo" è il puntatore alla struttura Border da disegnare; "x" ed "y" sono le coordinate in cui disegnare il bordo.

L'ultimo elemento grafico utilizzato da Intuition è il testo; la struttura che definisce un testo intuition è IntuiText; i campi FrontPen e BackPen specificano rispettivamente colore di primo piano e colore di sfondo per il testo; DrawMode specifica la modalità di disegno; LeftEdge e TopEdge indicano la posizione del testo relativa alle coordinate impostate dalla routine di disegno; ITextFont è il puntatore ad una struttura TextAttr che permette di specificare il font da utilizzare per il testo; IText è il testo da visualizzare e NextText il puntatore alla prossima struttura IntuiText per il testo successivo che comporrà la visualizzazione. Per disegnare direttamente un testo intuition (oltre a specificarlo per gadget e menu) occorre utilizzare la funzione seguente:

```
PrintIText(rastport, testo, x, y);
```

dove "rastport" è il puntatore alla struttura RastPort che identifica lo schermo, finestra o elemento grafico in cui disegnare il testo; "testo" è il puntatore alla struttura IntuiText contenente i dati per il testo da visualizzare; se più strutture sono collegate a quella specificata mediante il campo NextText, verranno visualizzati anche i testi di queste strutture; "x" ed "y" sono le coordinate di riferimento per disegnare il testo. Altra funzione che potrebbe risultare utile sui testi intuition è quella che permette di definire la lunghezza di un testo:

```
lunghezza =
IntuiTextLength(testo);
```

dove "lunghezza" è una LONG indicante la lunghezza del testo in pixel; "testo" è il puntatore ad una struttura IntuiText specificante il testo interessato; tale funzione si rende necessaria in caso di font proporzionali; in tale evenienza infatti la lunghezza della scritta varia a seconda delle lettere utilizzate.

## La libreria GadTools

I gadget ed i menu sono stati definiti in maniera tale da poter realizzare qualsiasi (o quasi) varietà di pulsanti e menu; in realtà, nella stragrande maggioranza dei casi, capita sempre di utilizzare e definire gadget e menu nella stessa maniera; ad esempio per gadget booleani capita sempre di disegnare un testo con un bordo che lo circonda; oppure definire i gadget proporzionali per realizzare slider ecc.; dal 2.0 è possibile disporre di una libreria aggiuntiva, la gadtools.library, che permette di definire diversi tipi di gadget o un menu standard in maniera da semplificare notevolmente la definizione di elementi Intuition, ricorrendo alle definizioni generali per casi particolari.

## I menu gadtool

La gadtools.library permette di realizzare in modo semplice ed efficace dei menu Intuition; è sufficiente specificare titolo o immagine delle opzioni, tasto scorciatoia ed eventuali flag (disabilitazione, check ecc. ), lasciando alla libreria il compito di computare tutte le coordinate in maniera corretta e dipendente anche dal font utilizzato; le caratteristiche principali dei menu gadtool sono le seguenti:

- costruzione semplice e leggibile dei menu
- realizzazione dei menu adattata al font utilizzato
- supporto di menu e sotto-menu
- per indicare il sotto-menu viene utilizzato un particolare simbolo affianco al nome del sotto-menu (il doppio maggiore)
- barra di separazione tra opzioni

# La struttura NewMenu

Descrizione della struttura NewMenu e dei suoi campi:

```
struct NewMenu
{
. UBYTE nm_Type;
. STRPTR nm_Label;
. STRPTR nm_CommKey;
. UWORD nm_Flags;
. LONG nm_MutualExclude;
. APTR nm_UserData;
};
```

*nm_Type*
definisce il tipo dell'elemento descritto da questa struttura e può valere le seguenti costanti:
- NM_TITLE, questo è il titolo di un menu
- NM_ITEM o IM_ITEM, indica un'opzione del menu formata da testo (NM_ITEM) o da immagine (IM_ITEM)
- NM_SUB o IM_SUB, specifica un'opzione di un sotto-menu, formata da testo (NM_SUB) o da immagine (IM_SUB)
- NM_END, indica la fine della definizione del menu

*nm_Label*
per elementi NM_TITLE, NM_ITEM e NM_SUB è utilizzato come puntatore alla stringa contenente il testo da visualizzare; nel caso l'elemento vale IM_ITEM o IM_SUB occorre specificare in questo campo il puntatore di una struttura Image; gadtools.library infatti permette di utilizzare anche immagini all'interno del menu. Nel caso di opzioni NM_ITEM o NM_SUB è possibile specificare un separatore che ha lo scopo di dividere gruppi di opzioni differenti; per visualizzare questo separatore specificare in questo campo la costante NM_BARLABEL

*nm_CommKey*
puntatore a stringa composta da un singolo carattere specificante la scorciatoia per l'opzione; evitare di utilizzare questo campo in caso di opzioni con sotto-menu o per i titoli dei menu

*nm_Flags*
questo campo corrisponde, per certi versi, al campo Flags delle strutture Menu e MenuItem per la definizione a basso livello dei menu; utilizzando gadtools le opzioni sono attive di default, per cui le costanti utilizzabili sono:
- NM_MENUDISABLED, specificare questo flag per indicare un menu disabilitato
- NM_ITEMDISABLED, indica di disabilitare l'opzione
nel caso l'opzione appartiene ad un gruppo di mutua-esclusione, si utilizzano i flag CHECKIT, MENUTOGGLE e CHECKED che ricoprono lo stesso ruolo visto con i menu

*nm_MutualExclude*
indica il valore di mutua-esclusione delle opzioni di un menu nella selezione di questa opzione; funziona alla stessa maniera del campo omonimo visto per i menu

*nm_UserData*
puntatore ad uno o più dati specificati ed utilizzati dal programmatore; utilizzare le macro GTMENU_USERDATA(menu) e GTMENUITEM_USERDATA(opzione) definite in "libraries/gadtools.h" per leggere o scrivere questo campo di un'opzione o menu.

- scorciatoia per le opzioni
- utilizzo del checkmark e della mutua-esclusione
- possibilità di utilizzare immagini come opzioni del menu (oltre ai testi)

La definizione di un menu gadtool avviene mediante la struttura NewMenu che potete osservare ben descritta nel riquadro; il primo campo della struttura, nm_Type, indica se l'elemento è il nome di un menu, un'opzione del menu o una opzione di un sotto-menu, permette anche di specificare se l'opzione viene disegnata con un testo o un'immagine; il secondo campo nm_Label, è il puntatore al testo dell'opzione o ad una struttura Image nel caso si intenda utilizzare un'immagine per l'opzione (in tal caso bisogna utilizzare IM_ITEM o IM_SUB invece di NM_ITEM ed NM_SUB che indicano un testo); il prossimo campo nm_CommKey indica la lettera ASCII del tasto scorciatoia, attenzione che questo campo (al contrario dell'equivalente nella definizione tradizionale dei menu) è un puntatore a stringa, per cui occorrerà inserirlo nella forma "O" e non 'O'; nm_Flags contiene i flag per indicare abilitazione o disabilitazione dell'opzione o menu e flag di checkmark (CHECKIT, MENUTOGGLE e CHECKED) che svolgono lo stesso ruolo descritto nei menu tradizionali; nm_MutualExclude specifica la long i cui bit indicano la deselezione delle opzioni nel sottomenu. Per la definizione di un menu occorrerà creare un vettore di queste strutture e la definizione delle stesse dovrà avvenire in maniera sequenziale all'andamento del menu, nel seguente modo:

```
primo menu
. prima opzione
. .
. .
. ultima opzione
secondo menu
. prima opzione
. seconda opzione
.  prima opzione del sotto-menu
.  .
.  .
.  ultima opzione del sotto-menu
. terza opzione
. .
. .
. ultima opzione
.
.
```

## Struttura Border

Viene riportata qui di seguito la struttura Border con la descrizione dei suoi campi:

```
struct Border
{
. WORD LeftEdge, TopEdge;
. UBYTE FrontPen, BackPen;
. UBYTE DrawMode;
. BYTE Count;
. WORD *XY;
. struct Border *NextBorder;
};
```

**LeftEdge, TopEdge**
posizione relativa del bordo rispetto alle coordinate impostate dalla funzione chiamante: le coordinate dei punti del bordo sono relative a questo punto

**FrontPen, BackPen;**
FrontPen indica il codice del colore da utilizzare per disegnare il bordo; BackPen non è attualmente utilizzato

**DrawMode**
indica la modalità di disegno del bordo e vale una delle seguenti costanti:
- JAM1 utilizza il colore indicato da FrontPen per disegnare la linea
- COMPLEMENT cambia i pixel delle linee del bordo, con il colore complementare

**Count**
indica il numero di punti utilizzati nel bordo

**XY**
puntatore al vettore di WORD contenente le coordinate dei punti per il bordo: le coordinate vanno memorizzate nella seguente maniera:

```
WORD punti[] =
{
. x1, y1,
. x2, y2,
. ......
. xn, yn
};
```

**NextBorder**
puntatore alla prossima struttura Border; in questa maniera è possibile concatenare diversi bordi da disegnare contemporaneamente.

```
ultimo menu
.
.
NM_END
```

Osserviamo un esempio pratico:

```
struct NewMenu menuesempio[] =
{
. { NM_TITLE, "Progetto", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, "Apri", "A", 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, "Salva", "S", 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, NM_BARLABEL, 0, 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, "Cancella", "C", 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, NM_BARLABEL, 0, 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, "Esci", "E", 0, 0, NULL },
. { NM_TITLE, "Operazioni", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, "Stampa", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_SUB, "Tutto", "S", 0, 0, NULL },
. { NM_SUB, "Selezionato", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_SUB, "Visualizzato", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_ITEM, NM_BARLABEL, 0, 0, 0, NULL },
. { NM_TITLE, "Correggi", 0, 0, 0, NULL },
. { NM_END, NULL, 0, 0, 0, NULL },
};
```

L'esempio appena illustrato genererà il menu composto dai titoli Progetto e Operazioni con la seguente struttura:

```
Progetto
. Apri    A
. Salva    S
. ~~~~~~~~~~~
. Cancella C
. ~~~~~~~~~~~
. Esci    E

Operazioni
. Stampa  —
.      Tutto    S
.      Selezionato
.      Visualizzato
. ~~~~~~~~~~~
. Correggi
```

I menu gadtools vengono gestiti alla stessa maniera dei menu normalmente definiti: infatti occorre attaccarli ad una finestra con SetMenuStrip o sganciarlo con ClearMenuStrip: le funzioni della libreria gadtools costruiscono semplicemente le strutture Menu e MenuItem che poi dovranno essere utilizzate dal programmatore: una di queste funzioni ha però bisogno di una particolare struttura dati, la VisualInfo: questa struttura mantiene i dati sulla visualizzazione dello schermo su cui verranno mostrati i menu (dove quindi è presente la finestra a cui verranno agganciati); per prelevare il puntatore a questa struttura occorre utilizzare la seguente funzione:

```
visualinfo =
GetVisualInfo(schermo, tags);
```

dove "visualinfo" è il puntatore alla struttura VisualInfo ritornato dalla funzione: la funzione può anche ritornare NULL, nel qual caso significa che non ha potuto prelevare l'indirizzo della struttura, per cui non è possibile procedere: "schermo" è il puntatore allo schermo di cui prelevare il visualinfo e "tags" indica la lista dei parametri da passare alla funzione per tag o taglist: allo stato attuale non è definita alcuna opzione per cui occorrerà inserire direttamente TAG_END.
La prima funzione per la creazione di un GadTools menu è CreateMenus che costruisce, fornita in input una struttura NewMenu, le strutture Menu, MenuItem, Image e IntuiText che realizzano il menu specificato; la funzione accetta il passaggio di parametri per tag, per cui esiste un equi-



valente della funzione. CreateMenusA per il passaggio di parametri mediante un array TagItem, mentre la prima permette di specificare i tag direttamente nella chiamata:

```
menu = CreateMenusA(nuovomenu, listatag);
menu = CreateMenus(nuovomenu, tag1, valore1,
tag2 ..... );
```

dove "menu" è il puntatore alla struttura Menu costruita dalla funzione, "nuovomenu" è il puntatore al vettore di strutture NewMenu che contengono la definizione del menu; "listatag" è il puntatore ad un vettore di strutture TagItem contenente i tag e relativi parametri: "tag1" è il codice identificativo del parametro, "valore1" è il valore del parametro tag1 e così via. I parametri utilizzabili nella funzione sono i seguenti:

**GTMN_FrontPen**
Valore ULONG che specifica il numero della penna da usare per il testo del menu; il default è 0.

**GTMN_FullMenu**
Utilizzabile solo dalla V37 del sistema, è una BOOL che indica (se impostata a TRUE) di far fallire la funzione se le strutture NewMenu non forniscono una descrizione completa del menu (vale a dire che alcune strutture vengono saltate perché non presenti in una posizione logica corretta): il default è FALSE

**GTMN_SecondaryError**
Utilizzabile dalla V37, è un puntatore ad una variabile ULONG; se la funzione fallisce, questa variabile conterrà il codice dell'errore verificato che può valere una di queste costanti:

- GTMENU_INVALID, invalida struttura NewMenu (vi sono delle scorrettezze logiche nella descrizione del menu)
- GTMENU_NOMEM, non è stato possibile allocare la memoria necessaria per la costruzione del menu
- GTMENU_TRIMMED, il numero di menu, opzioni o opzioni del sottomenu eccede il
massimo valore consentito (vedere articolo sui menu)

Il valore ritornato è il puntatore alla struttura Menu principale creata dalla funzione; tutte le altre strutture (MenuItem, IntuiText e Image) sono collegate insieme a quella del menu, per cui è possibile risalire a queste strutture nel caso di necessità.
Le strutture ritornate dalla funzione CreateMenus non contengono le informazioni sulle coordinate, posizione e grandezza degli elementi del menu; queste informazioni vengono calcolate con un'altra funzione: LayoutMenus; anche in questo caso è presente la corrispettiva per il passaggio dei tag in vettore, LayoutMenusA:

```
ris = LayoutMenusA(menu,
visualinfo, listatag);
ris = LayoutMenus(menu, visua-
linfo, tag1, valore1, tag2
..... );
```

dove "ris" è una variabile BOOL che indica se l'operazione ha avuto successo (TRUE) o è fallita (FALSE); "menu" è il puntatore alla struttura Menu ritornata da CreateMenus(); "visualinfo" è il puntatore alla struttura VisualInfo precedentemente determinata con la funzione GetVisualInfo(); i parametri che possono essere passati mediante i tag sono i seguenti:

**GTMN_TextAttr**
Puntatore ad una valida struttura TextAttr indicante il font da utilizza-

# Struttura IntuiText

Descrizione della struttura IntuiText e dei suoi campi:

```
struct IntuiText
{
. UBYTE FrontPen, BackPen;
. UBYTE DrawMode;
. WORD LeftEdge, TopEdge;
. struct TextAttr *ITextFont;
. UBYTE *IText;
. struct IntuiText *NextText;
};
```

**FrontPen, BackPen**
indicano rispettivamente i colori di primo piano e di sfondo per la scritta

**DrawMode**
specifica la modalità di disegno e può valere:
- JAM1, il testo verrà disegnato con colore FrontPen; lo sfondo è lasciato inalterato
- JAM2, il testo verrà disegnato con il colore FrontPen; lo sfondo verrà colorato con BackPen
- COMPLEMENT, il testo verrà disegnato con il colore complementato rispetto a quello dei pixel presenti sotto di lui
- INVERSVID, inverte le modalità prima spiegate; ad esempio con JAM1 verrà disegnato solo lo sfondo del testo con colore BackPen

**LeftEdge, TopEdge**
posizione della scritta relativa alle coordinate prefissate

**ITextFont**
puntatore ad una struttura TextAttr contenente le informazioni per il font utilizzato dal testo; se questo campo vale NULL verrà utilizzato il font di default

**IText**
puntatore alla stringa di caratteri che costituisce il testo da visualizzare

**NextText**
puntatore alla prossima struttura IntuiText; durante l'operazione di disegno verranno visualizzati contemporaneamente tutti i testi della lista.

re per il testo del menu. Se il menu specificato occupa troppo spazio per lo schermo su cui è posizionato, verrà spezzato in diverse colonne: è perfettamente lecito staccare il menu dalla finestra con ClearMenuStrip(), modificarlo con LayoutMenus() e riagganciarlo con SetMenuStrip(). E' possibile calcolare una singola opzione ed eventuali sue sotto-opzioni con il comando LayoutMenuItems():

```
ris = LayoutMenuItemsA(opzio-
ne, visualinfo, listatag);
ris = LayoutMenuItems(opzione,
visualinfo, tag1, valore1,
tag2 ..... );
```

"opzione" è il puntatore alla struttura MenuItem dell'opzione: i parametri utilizzabili con questa funzione sono:

**GTMN_TextAttr**
puntatore alla struttura TextAttr del font da utilizzare per il testo delle opzioni

**GTMN_Menu**
puntatore alla struttura Menu del menu a cui l'opzione appartiene; questo parametro dovrebbe essere sempre passato

La funzione CreateMenus() alloca la memoria necessaria per mantenere le strutture del menu, per deallocarle una volta che il menu non serve più occorre utilizzare la seguente funzione:

```
FreeMenus(menu);
```

dove "menu" è il puntatore alla struttura Menu ritornata da CreateMenus. I messaggi intuition utilizzati con la GadTools library devono essere gestiti con le funzioni GT_GetIMsg() e GT_ReplyIMsg() che sono del tutto equivalenti a quelle utilizzate fino adesso; tuttavia, se vengono solo utilizzati i menu GadTools e non i gadget, si possono tranquillamente utilizzare le funzioni GetMsg() e ReplyMsg() nella solita maniera (vedere il prossimo articolo, in cui vengono descritti i gadget GadTools, per la descrizione su queste particolari funzioni).

Come già accennato i menu creati con la GadTools library sono perfettamente identici a quelli tradizionali, per cui si può utilizzare ClearMenuStrip(), SetMenuStrip(), ResetMenuStrip(), OnMenu() ed OffMenu(); è possibile staccare il menu dalla finestra e modificarne le opzioni in qualsiasi maniera per poi riattaccarlo; si possono anche utilizzare le funzioni LayoutMenus e LayoutMenuItems (per ricalcolare le coordinate di un menu a cui sono state modificate le opzioni); attenzione che non è possibile però eliminare o aggiungere opzioni ed in particolar modo non si possono aggiungere sotto-opzioni ad opzioni che sono state create senza sotto-opzioni e viceversa eliminare sotto-opzioni da opzioni che sono nate con queste; naturalmente per modificare le opzioni del menu occorre rintracciare le strutture relative, ciò è facilmente realizzabile mediante i puntatori e le strutture "linkate" che caratterizzano i menu (i campi NextMenu, NextItem e SubItem servono a tale scopo).
Con questo ultimiamo la trattazione sui menu GadTools e vi diamo appuntamento al mese prossimo in cui parleremo dei gadget GadTools.






# CD-ROM ATAPI su A4000

di **Ermanno di Mario**




Sicuramente la diffusione dei CD-ROM è aumentata anche grazie all'iniziativa di Enigma Amiga Run e alla pubblicazione dei suoi CD-ROM. Nel numero di Ottobre vi abbiamo proposto il mitico Aminet 7, nel numero di Novembre un altro titolo di nostra produzione e nei mesi che verranno continueremo con questa fantastica iniziativa. Per tutti i possessori di A4000 abbiamo improvvisato (è il termine giusto per il Be-Bop) un tutorial per capire come installare con facilità il CD-ROM ATAPI. Fate molta attenzione alle fasi di installazione e dovreste riuscire ad affrontare le operazioni senza problemi.

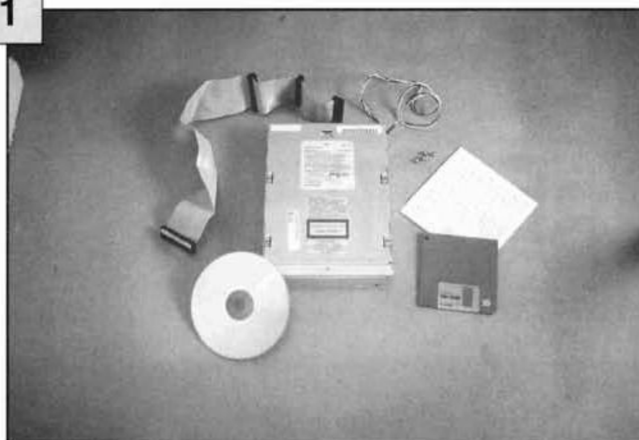
Il kit completo per Amiga 4000 è disponibile presso la NewVideo di Limbiate (MI), via F. Turati 19, Tel. (02)99056649. Due i kit proposti completi di tutto (software e hardware): Lit. 290.000 per CD-ROM 2x DoubleSpeed e Lit. 400.000 per CD-ROM 4x Quadra Speed (i prezzi si intendono Iva compresa).

Inoltre è disponibile il CDFS-Filesystem che permette di rendere l'Amiga 4000 compatibile con tutti i titoli CD32 (in emulazione) e MAC-HFS (lit.150.000).

La stessa NewVideo ha annunciato l'imminente uscita di un CD-ROM esterno a basso costo per Amiga 600/1200 sfruttando il controller IDE interno.

Si ringrazia Claudio Casiraghi per la fotografia e la NewVideo per il Kit CD-Rom per Amiga 4000.

1



Così si presenta il kit CD per Amiga4000 fornitoci gentilmente dalla NewVideo di Milano, CD-ROM Mitsumi FX-400 IDE ATAPI Quadra Speed, FlatCable aggiuntivo più lungo, cavetto audio, driver ATAPI PD e manuale di montaggio. Prima di procedere al montaggio è necessario dotarsi di: pinza a beccuccio lungo, tre cacciaviti, uno piatto e uno a croce grande e uno a croce piccola.

2



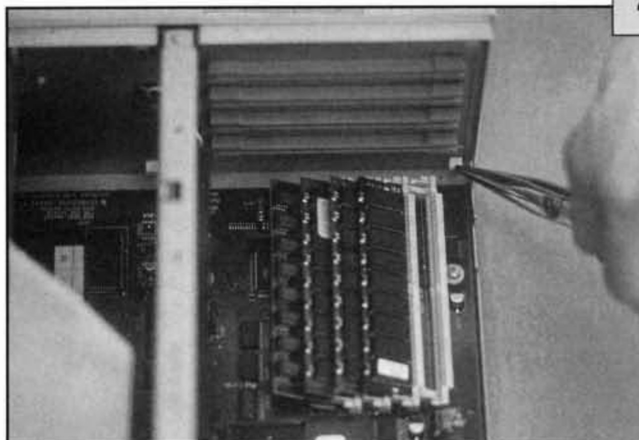
Per evitare danni, ricordiamo che questo articolo è dedicato a chi ha una certa familiarità con cacciaviti e pinze, procediamo quindi al montaggio (anzi, smontaggio). Scollegare tutti i cavi soprattutto quelli di alimentazione dal computer. Ruotare l'Amiga4000 fino ad individuarne la parte posteriore. Individuare e svitare le due viti (negli angoli superiori) che tengono chiuso il case del computer.

3



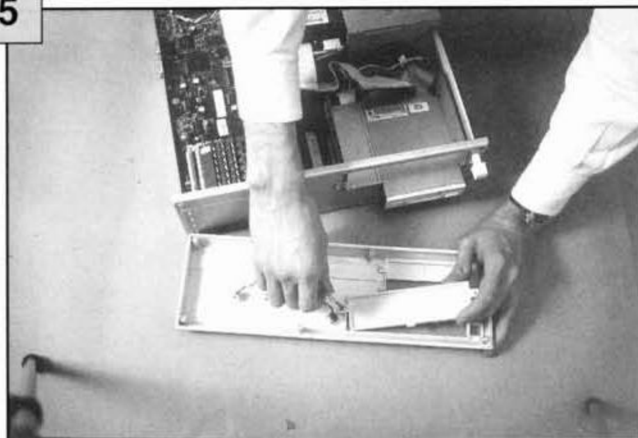
Sfilare il case metallico, allargandolo leggermente e alzandolo dalla parte posteriore del 4000. Attenzione a non tagliarsi (come noi) con la lamiera che risulta particolarmente tagliente.

4



Guardando da dietro il computer, individuare sul retro del frontale i sette ganci ad espansione che fissano il frontalino di plastica dell'Amiga. Prendere la pinza a beccuccio lungo, premerli uno ad uno, tirando contemporaneamente avanti il frontalino fino al completo distacco di questo dalla struttura.

**5**



Individuare sul frontalino staccato il coperchio avvitato dell'alloggiamento da 5 1/4 (quello più grande) e distaccarlo svitando le uniche due viti presenti. Una volta tolto, reinserire a pressione il frontalino fino al riaggancio completo alla struttura metallica.

**6**



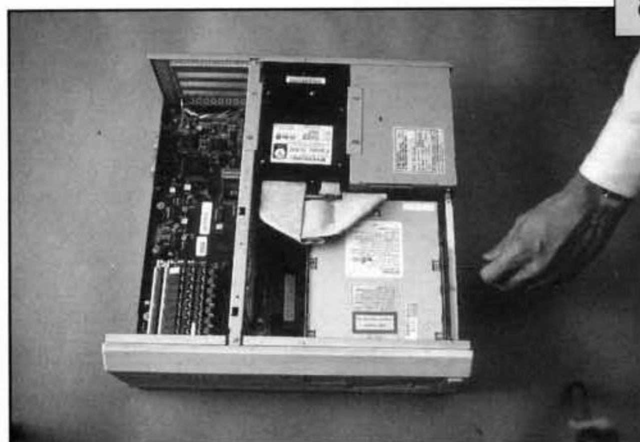
Controllare, distaccandolo se necessario, che l'hard disk sia configurato come MASTER tramite il jumper presente su di esso. Staccare il FlatCable IDE dall'hard disk e dalla motherboard di Amiga. Collegare il nuovo FlatCable alla motherboard e all'hard disk facendo attenzione al verso (la striscia rossa sul flat indica il pin uno e deve essere verso destra, guardando il 4000 dal davanti).

**7**



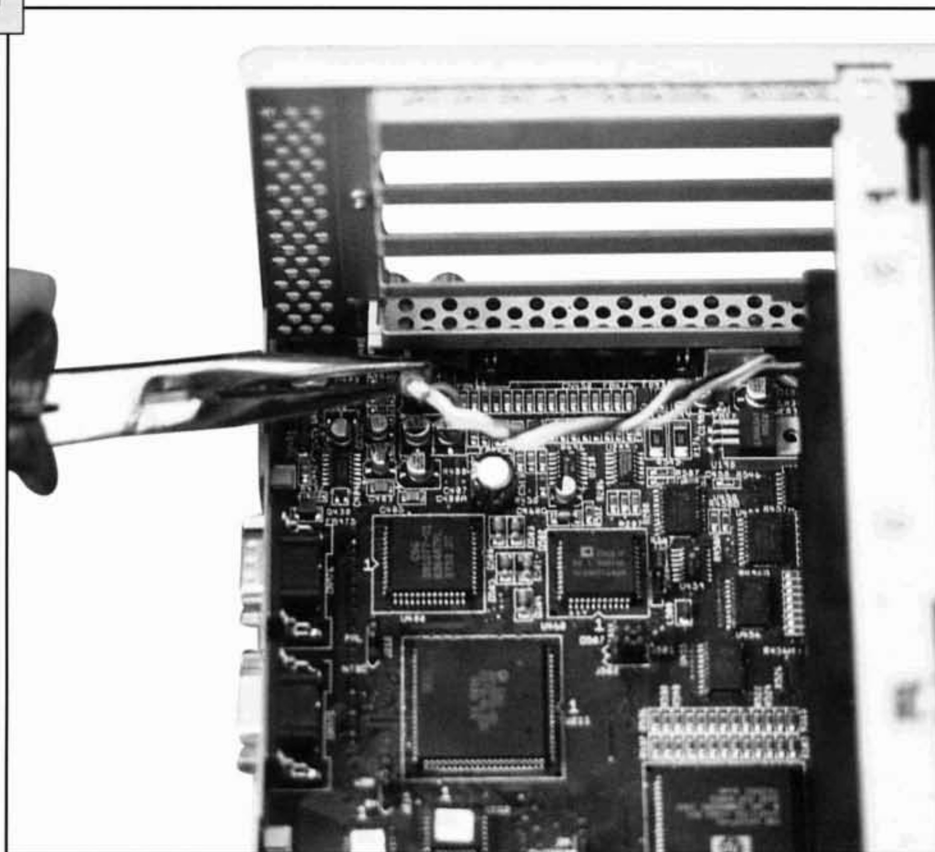
Controllare i jumper presenti sul CD-ROM e posizionarli su SLAVE. Inserire il CD-ROM nell'alloggiamento da 5 1/4 fino a metà corsa e collegare il FlatCable IDE (lo stesso dell'hard disk), lo spinotto dell'alimentazione interna e il cavetto audio fornito nella confezione.

**8**



Inserire interamente nell'alloggiamento il CD-ROM fissandolo ai lati tramite le tre viti. La quarta vite (verso dietro a sinistra) è particolarmente impegnativa da avvitare (per limiti di spazio) e necessita, come spiegato nel manuale, lo smontaggio completo di tutte le schede presenti nel computer, dell'hard disk, della staffa metallica che tiene solidale la parte posteriore con la parte anteriore del 4000, e dell'intera DoutherBoard. Per i non esperti e a causa del notevole grado di difficoltà, ne sconsigliamo il montaggio per evitare qualsiasi danno al computer. Assicuriamo comunque la perfetta solidità di montaggio dell'insieme anche con tre viti.

**9**



Far passare il cavo audio sotto l'hard disk e farlo passare sotto la parte posteriore della DoutherBoard fino a raggiungere la parte posteriore sinistra dell'Amiga 4000. Individuare il connettore audio presente all'interno, in linea con i connettori audio esterni. Collegare il cavetto e richiudere l'Amiga 4000 facendo i passi inversi del punto 2 e 3.

**10**




Ricollegare tutti i cavi e riaccendere il computer. Inserire il disco del driver ATAPI per A4000 e avviare il programma di installazione. Questo driver è di pubblico dominio e permette di gestire il CD-ROM dal controller IDE del 4000, lo si può facilmente trovare in varie BBS.
L'installazione provvederà a installare il driver ATAPI "ATAPI.device" in DEVS e una nuova icona CD0 in DEVS:DOSDrivers/.
Il driver necessita per il funzionamento sul 4000 del nuovo Sistema Operativo 3.1, che possiede la gestione dei CD-ROM in formato ISO-9660, oppure di un qualsiasi altro FileSystem commerciale per CD-ROM.

**11**

Finita l'installazione del software, effettuare un reset, al ripartenza funzionerà (se installato bene) tutto al primo colpo. Basterà inserire un CD nel lettore che comparirà immediatamente sullo schermo Workbench l'icona del CD. Il CD-ROM viene visto come unità 'CD0:'
Il software fornito assieme al lettore CD viene fornito anche di un player CD audio che permette di effettuare il play di un CD-Audio e mixarlo con il suono di Amiga uscendo attraverso i connettori audio standard esterni.
Secondo i test eseguiti, le prestazioni del CD-ROM QuadraSpeed sono degne di nota ed i valori massimi si ottengono proprio con il CDFileSystem del SO3.1 raggiungendo punte di 608 Kbyte/sec (test SysInfo). In caso non si abbia a disposizione il SistemaOperativo 3.1 è disponibile in aggiunta al kit un disco contenente un File System per CD-ROM di pubblico dominio, l'AmiCDROM.

DRIVES INFORMATION

| | |
|---|---|
| NUMBER OF DISK ERRORS | 0 |
| UNIT NUMBER | 1 |
| DISK STATE | Disk Writeprotected |
| TOTAL NUMBER OF BLOCKS | 236728 |
| TOTAL BLOCKS USED | 236728 |
| BYTES PER BLOCK | 2048 |
| DRIVE/DISK TYPE | Old File System |
| VOLUME NAME | AMINET7 |
| DEVICE NAME | atapi.device |
| SURFACES | 1 |
| SECTORS PER SIDE | 351000 |
| RESERVED BLOCKS | 0 |
| LOWEST CYLINDER | 0 |
| HIGHEST CYLINDER | 0 |
| NUMBER OF BUFFERS | 8 |
| SPEED in BYTES/SEC | 594,430 |

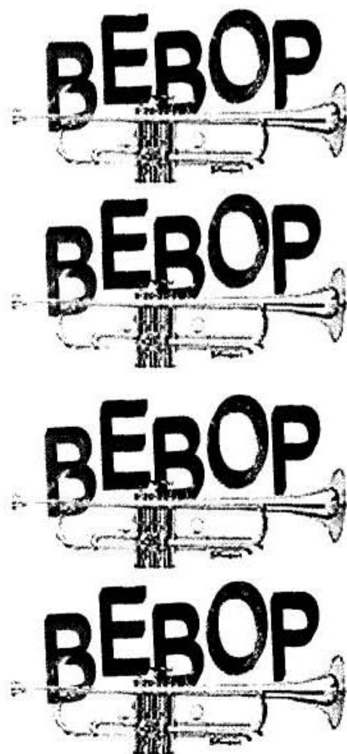
DF0: DF2: DH0: DH1: DH2: DH3: PC0: PC2: RAD:

EXIT SCSI SPEED




# Come montare un HD su A1200

*di* ***Ermanno di Mario***




Come potenziare il "vecchio" e prezioso A1200? Il piccolo gioiello oggi ancor più prezioso per il prezzo di vendita merita ben altro che il dai e vai di dischetti per lavorare. Allora che fare? Acquistare un hard disk! Ma come si monta? Come si configura? Funzionerà? Ci siamo presi a cuore il problema ed è nato questo Be-Bop per tutti. Ma andiamo con ordine...

Un grave handicap che ha sempre afflitto l'Amiga 1200 è la mancata predisposizione per un alloggiamento da 3 1/2 per l'hard disk. Il vantaggio di supportare questa meccanica permette di ottenere tre notevoli vantaggi: prestazioni notevoli (1.800 Kbyte/sec e oltre), prezzo ridotto e alte capacità (grandezze fino a 1280 Mbyte). In questa prova esaminiamo un kit completo per inserire un hard disk da 3 1/2 nell'Amiga 1200, sì avete letto bene! Questo è solo l'inizio se avete dei quesiti su come effettuare operazioni sui vostri Amiga (ora senza assistenza) non esitate a scriverci. Affronteremo assieme ogni tipo di problema.

Il kit completo HD 540 Mbyte da 3 1/2 interno per Amiga12000 qui sopra illustrato è disponibile presso la NewVideo di Limbiate (Milano), via F. Turati 19, Tel. (02)99056649. I kit proposti completi di tutto: hard disk Palladium UltraSlim 6mm di altezza a basso consumo preinstallato e preformattato, cavetto IDE adattatore, cavetto a Y per alimentazione, spugna isolante, manuale di istruzioni di montaggio in italiano, disco con software PD per BackUp, Ottimizzazione e Test. Lit 480.000 per HD 540 Mbyte Palladium (i prezzi si intendono IVA compresa), disponibili a breve anche pezzature più grandi (840 Mbyte e 1 Gbyte a 600.000).

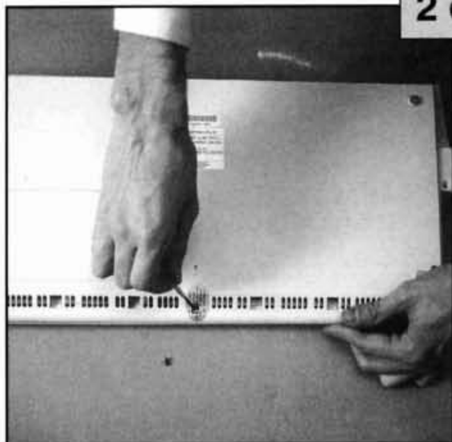
La stessa NewVideo ha annunciato che l'imminente immissione sul mercato del CD-ROM esterno per l'Amiga 1200 che sfrutta il controller IDE interno sarà perfettamente compatibile con l'hard disk Palladium interno da 3 1/2.

**1**



Il kit che abbiamo provato è costituito da: un hard disk 3 1/2 da 540 Mbyte UltraSlim (mai visto niente di simile, appena 6mm di altezza), uno sdoppiatore ad Y per l'alimentazione, un flatcable adattatore da 2 1/2 a 3 1/2 e uno spessore isolante spugnoso, oltre ad un dischetto e ad un breve manuale in italiano.

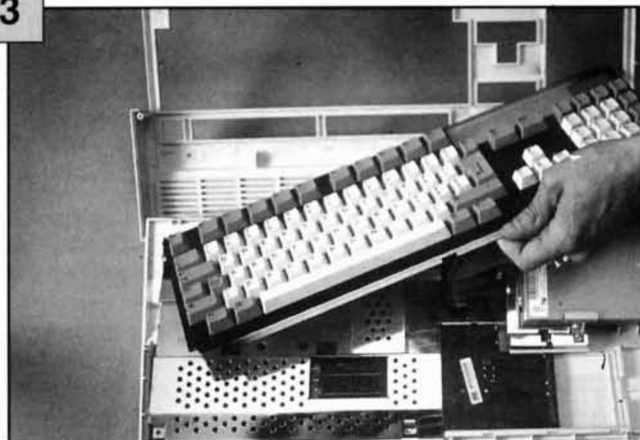
**2 e 2B**





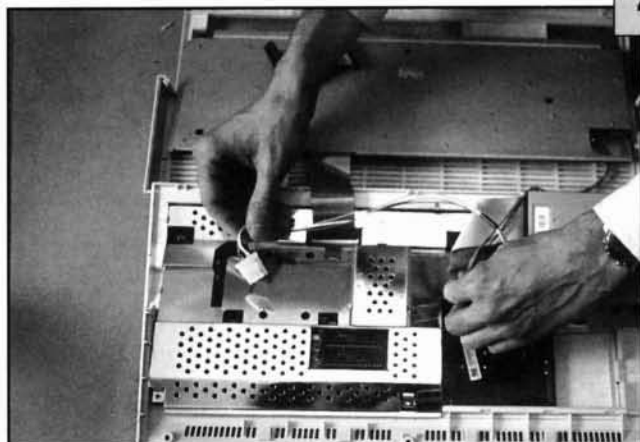
Iniziamo ora la spiegazione per il montaggio del kit. Innanzitutto bisogna aprire l'Amiga 1200, voltarlo e svitare le sei viti che lo chiudono, una di questa è probabilmente nascosta dal sigillo di garanzia, toglietelo.
Una volta tolte le viti, rigirare l'Amiga1200 e aprirlo sollevando il guscio di plastica dalla parte anteriore fino a distaccarlo completamente.

**3**



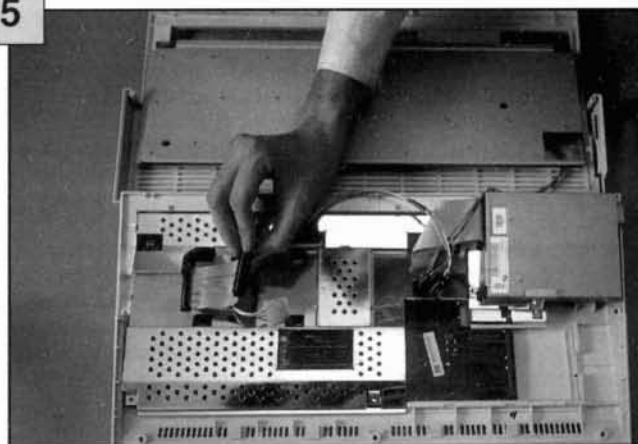
Distaccare la tastiera, spingendola e sollevandola. Farla ruotare all'indietro fino a farla appoggiare dietro all'Amiga. Attenzione al delicato flat plastico che collega la tastiera alla Motherboard.

**4**



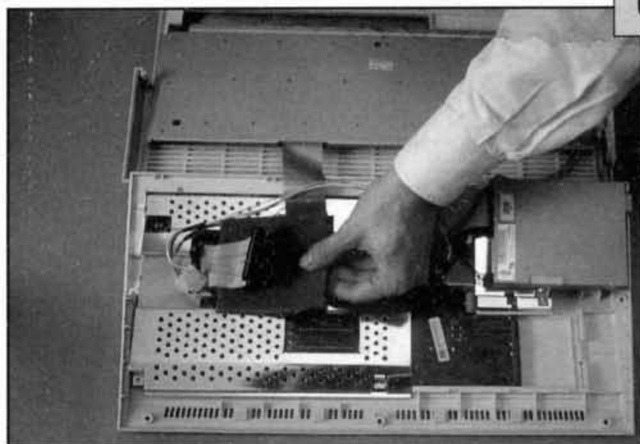
Individuare il floppy drive interno (sulla destra) e scollegare il suo cavetto di alimentazione e sostituirlo con quello in dotazione. I collegamenti non si possono sbagliare perché il cavetto a Y ha solamente due connettori a quattro poli piccoli, mentre l'altro è più grande e serve ad alimentare l'hard disk.

5



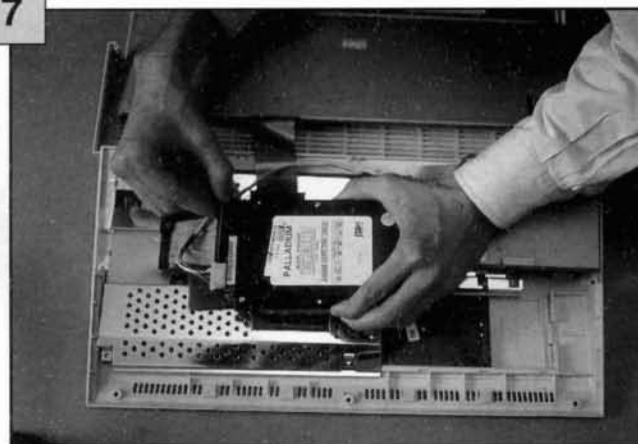
Individuare il connettore a 44 poli del controller hard disk sulla Motherboard (in alto a sinistra) e inserire il flatcable adattatore (2 1/2 a 3 1/2) facendo combaciare con attenzione tutti i piedini. Far attenzione anche al verso del flat, il bordo rosso deve essere verso il basso del computer.
Il connettore può essere trovato anche da rivenditori attrezzati.

6



Inserire la spugna di spessore sopra l'alloggiamento da 2 1/2. Questa serve per isolare da eventuali cortocircuiti l'elettronica del fondo dell'hard disk e la schermatura del computer. La spugna ha anche funzione di spessore in quanto un'hard disk di questo spessore minimo non resta ben fisso.

7



Appoggiare l'hard disk sotto il flat della tastiera, connettere il flatcable IDE e il cavetto di alimentazione.

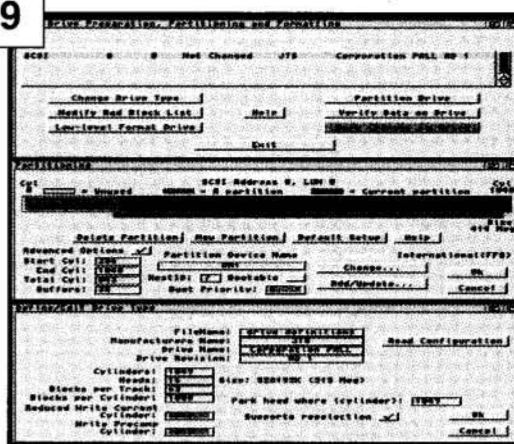
8



Rimettere nel proprio alloggiamento la tastiera ruotandola, contemporaneamente far risalire l'hard disk verso l'alto fino a tendere il flat verde della tastiera. Richiudere il computer con le viti, ricollegare tutti i cavi ed inserire il disco di install del Sistema Operativo che provvederà in modo automatico a partizionare, formattare ed installare il SO sull'hard disk.

Se non si possiede il disco INSTALL della Commodore bisogna procedere al partizionamento e alla formattazione dell'hard disk attraverso HDToolBox di Amiga. Attivandolo comparirà immediatamente nella schermata principale il nome del nuovo HardDisk installato (nel nostro caso JTS Corporation PALL), premere il il pulsante ChangeDriveType. Selezionato il pulsante si accederà ad un'altra schermata chiamata EditDriveType, qui si deve premere ReadConfiguration, per leggere le caratteristiche dell'hard disk, e OK per salvarle (attenzione il disco non dev'essere protetto). Una volta tornati al menu principale entrare nel PartitionDrive attraverso l'apposito pulsante. Qui attraverso i vari pulsanti (descritti nel manuale HD di Amiga) si possono variare la dimensione e i nomi delle partizioni. Una volta scelta la configurazione ottimale, ritornare sulla pagina principale e premere SaveChanges ed Exit. Una volta tornati sul Worbench selezionare le icone apparse dei due hard disk ed effettuarne la formattazione attraverso l'apposita voce sul menu.

9



Ecco come operare con HD-Toolbook

Partizioniamo ora l'HD per alloggiare Il Worbench (dh0:) e Work (dh1:)

Read config permette di riconoscere l'HD installato Solo così potrete sapere come formattare l'HD.

10

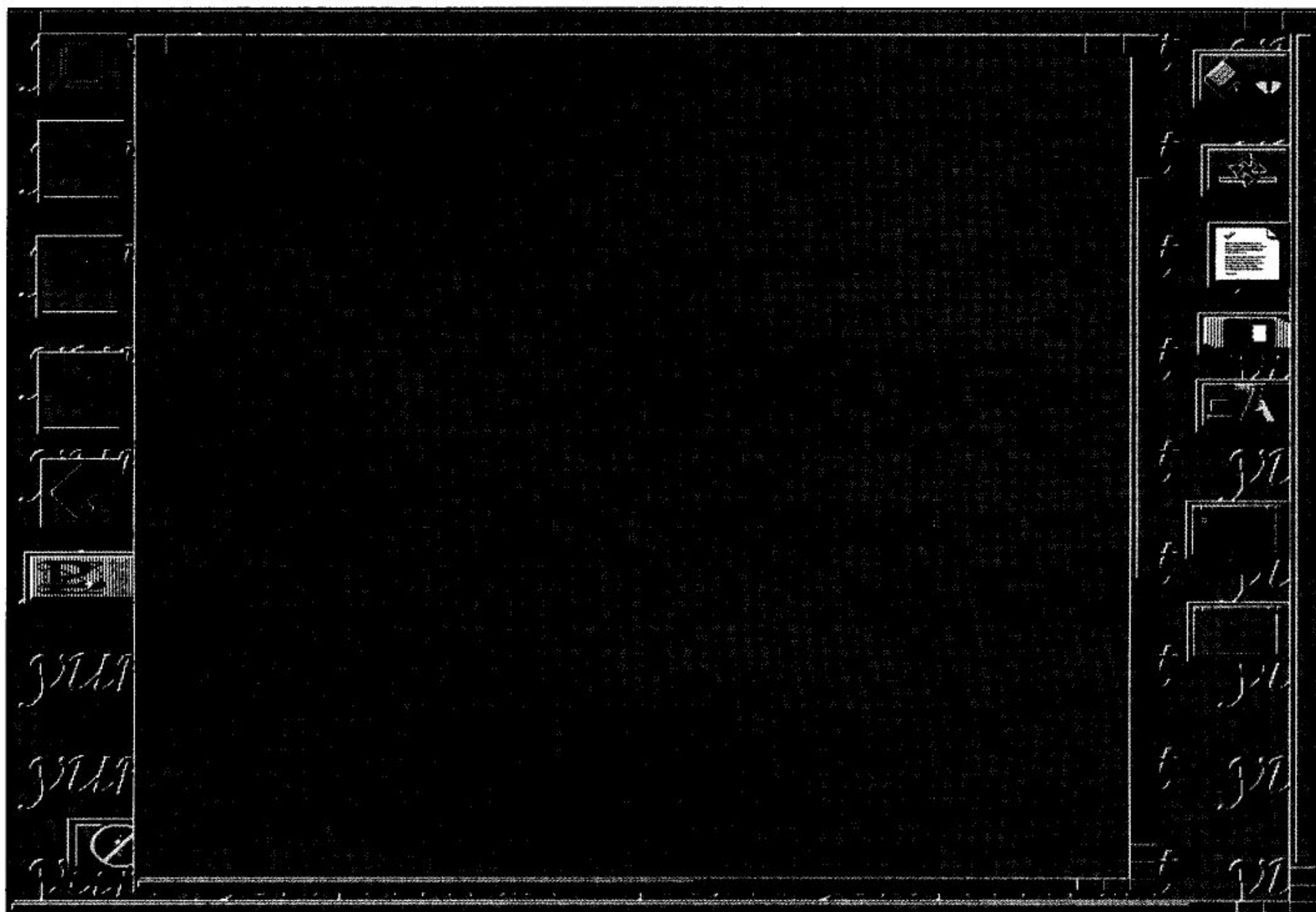
**La parola a...**

**Sysinfo!!!**

Dai test effettuati l'hard disk fornitoci in dotazione dalla NewVideo è un'unità a basso consumo dalla capacità di ben 515 Mbyte formattati (540 Mbyte non formattati). Questa unità risulta particolarmente indicata per l'Amiga1200 essendo specifica per essere utilizzata sui portatili: basso consumo, bassa emissione di calore, altezza minima di appena 6mm e peso minimo.
La velocità risulta accettabile in scrittura mentre in lettura raggiunge la fantastica velocità di ben 1,800 Mbyte/sec secondo i test di DiskSpeed su Amiga 1200 accelerato 25 Mhz e 1,680 Mbyte/sec secondo SysInfo.

## Il linguaggio E (terza puntata)

***Come promesso il mese scorso, ci concentreremo sui tipi di dati disponibili in E. Data la natura dell'argomento, vi chiediamo un po' di attenzione poiché ciò è di notevole importanza per un buon sfruttamento del linguaggio e, soprattutto, per evitare sciocchi errori che la grande flessibilità del linguaggio E, purtroppo, ci consente.***



# Di tutti i tipi...

di ***Stefano Aquino***

Il linguaggio E considera tutti i tipi di dati identici: sono, infatti, tutti rappresentati con una sequenza di 32 bit e questo, evidentemente, permette al compilatore una generazione più spedita e semplice del codice, senza doversi riadattare ad ogni situazione e ad ogni tipo di dato atteso.

Una variabile va dichiarata prima del suo utilizzo in modo che il compilatore, trovandola all'interno del programma, sappia riconoscerla e sappia cosa farne.

L'istruzione per dichiarare una variabile è "DEF".

Tale istruzione può essere inserita all'interno o all'esterno di una funzione, venendo così ad indicare, rispettivamente, una variabile locale o una variabile globale.

Nel seguente esempio:

```
DEF a  /* Var. globale */

PROC main()
 /* Nostro programma */
ENDPROC

PROC miafunzione()
DEF z /* Var. locale */
 /* Nostra funzione */
ENDPROC
```

la variabile "a" sarà accessibile sia nella "main()" sia nella "miafunzione()" ed è, evidentemente, questo il motivo per cui la chiamiamo variabile globale; mentre la variabile "z" sarà visibile solo nella "miafunzione()" - è appunto una variabile locale - ed ogni riferimento ad essa nella "main()" genererà un errore in fase di compilazione.
Una volta dichiarata, tale variabile può essere coinvolta nel suo compito più canonico, ovvero accogliere un dato.
L'assegnazione di un valore ad una variabile si effettua utilizzando i segni ":=", ovvero, riprendendo le nozioni della scorsa puntata:

```
DEF a

PROC main()
 a:=5
WriteF('Il valore contenuto in a e\a \d', a)
ENDPROC
```

stamperà la stringa "Il valore contenuto in a è 5". Vorremmo attirare la vostra attenzione sul fatto che l'assegnazione avviene in stile Pascal con ":=" e non in stile C con "=" in quanto il semplice "=" viene usato in E come operatore di comparazione, quindi in tutt'altro ambito. Niente paura comunque: il compilatore, fortunatamente, vi avverte se nota qualcosa di strano e se, per esempio, scrivete:

```
DEF a
PROC main()
 a=5
ENDPROC
```

e provate a compilare il tutto, otterrete un: "WARNING: suspicious use of "=" in void expressions" e saprete, quindi, il motivo di ciò.

## Il tipo base

In E esiste un tipo che potremmo definire "tipo base": nell'esempio precedente le due variabili "a" e "z" sono proprio variabili del tipo base. Tale tipo base è il "LONG", ovvero una variabile a 32 bit. Quindi, più generalmente, la corretta sintassi per l'istruzione "DEF" è:

```
DEF "var"
DEF "var" : "tipo"
DEF "var"["dimensioni"] : "tipo"
```

tralasciando per il momento il terzo tipo di dichiarazione, possiamo concludere che nell'esempio precedente al posto di scrivere:

```
DEF a
```

avremmo potuto scrivere:

```
DEF a:LONG
```

ottenendo lo stesso risultato.
Una particolare variazione del tipo "LONG" è il tipo "PTR TO" che sta per "pointer to", ovvero "puntatore a". Tale tipo è anch'esso a 32 bit, dovendo contenere l'indirizzo di qualcosa che noi sappiamo essere in memoria.
In effetti, per dire la verità, non è il "PTR TO" che si adatta e diventa un "LONG", ma il contrario: il compilatore E, infatti, traduce al suo interno il "LONG" come "PTR TO CHAR", ovvero come pointer ad un carattere. Ma in fondo a noi questo non interessa, almeno per il momento: l'importante è ricordare che "PTR TO" e "LONG" sono entrambi rappresentati come una variabile a 32 bit.
La sintassi precisa per dichiarare un puntatore è:

```
DEF "var" : PTR TO "tipo"
```

dove "tipo" può essere uno dei tipi semplici del linguaggio E oppure un tipo complesso (un "OBJECT", per esempio).

## Gli altri tipi di dati

In E sono disponibili ancora due tipi semplici: "CHAR" e "INT".
Con "CHAR" vogliamo identificare una variabile che può contenere 8 bit di dati (un carattere, appunto) e con "INT" invece una variabile a 16 bit.
Questi due tipi, però, non sono sfruttabili per dichiarare una variabile: essi si rendono disponibili solo quando si definisce un "PTR TO", quando si costruisce un "ARRAY" o quando si crea un "OBJECT".
Per sapere meglio cosa siano "ARRAY" ed "OBJECT" dobbiamo chiedervi di pazientare ancora un po', mentre per il "PTR TO" dovrebbe essere chiaro che linee del genere:

```
DEF a: PTR TO CHAR
DEF b: PTR TO INT
```

saranno ben accette dal compilatore, mentre saranno rifiutate righe del genere:

```
DEF a: CHAR
DEF b: INT
```

## Il tipo "ARRAY"

Con il termine "array" vogliamo indicare una sequenza di variabili identificabili semplicemente con un nome (che è comune per tutte le variabili appartenenti allo stesso array) ed un numero che indica il posto in ordine occupato dalla variabile che noi vogliamo considerare.
La sintassi per dichiarare una variabile di tipo "ARRAY" è la seguente:

```
DEF "var"["dim"]: ARRAY
DEF "var"["dim"]: ARRAY OF "tipo"
```

Il tipo base per un array è il "CHAR" e, quindi, con la prima riga identifichiamo proprio un array di "CHAR". Qualora non ci servisse un array di "CHAR", possiamo usare il secondo tipo di sintassi, dove al posto di "tipo" possiamo sostituire uno qualsiasi dei tipi sinora descritti, ma anche un tipo complesso come il solito, già più volte citato, "OBJECT".
Allora potremo incontrare per esempio:

```
DEF a[100]: ARRAY
/* array di 100 char */
DEF b[100]: ARRAY OF INT
/* array di int */
DEF c[100]: ARRAY OF LONG
/* array di long */
```

In memoria avremo che "a" occupa 100 byte, "b" occupa 200 byte e "c" ne occupa 400. Come rappresentazione interna, "a" verrà considerato un "PTR TO CHAR" e punterà al primo carattere dell'array, e così gli altri due saranno rispettivamente

considerati dal compilatore "PTR TO INT" e "PTR TO LONG". La differenza sostanziale, quindi, fra un array e un puntatore è che dichiarando un array riserviamo lo spazio di memoria di cui necessitiamo e ad esso facciamo puntare la variabile definita "ARRAY" a 32 bit, mentre dichiarando un "PTR TO" ci riserviamo lo spazio solo per una variabile a 32 bit. In altre parole scrivendo:

```
DEF a[200]: ARRAY TO INT
```

il compilatore allocherà 400 byte per contenere i 200 INT dell'array ed in più riserverà ad "a" uno spazio di 32 bit nel quale viene scritto automaticamente il puntatore al primo INT dell'array. Faremo, quindi, riferimento ai vari elementi dell'array in questo modo:

```
c:= a[133]
```

e "c" conterrà il valore dell'INT al posto 133 dell'array. Mentre se scrivessimo:

```
DEF a: PTR TO INT
```

il compilatore riserverebbe 32 bit per la variabile "a", ma questa non punterebbe a nessuno spazio riservato per un array, in quanto ciò non è mai stato esplicitamente richiesto al compilatore. Prima di andare oltre, vorremmo ricordarvi che l'indice specificabile all'interno delle parentesi quadre, in fase di utilizzo dell'array, deve andare da "0" a "n-1", dove "n" è il numero usato per la dichiarazione. Cioè, dopo la dichiarazione:

```
DEF a[100]: ARRAY OF CHAR
```

ovvero di un array di cento caratteri, possiamo accedere all'array ricordando che il primo carattere è ripescabile con:

```
c:= a[0] /* c = primo char */
```

e l'ultimo con:

```
c:= a[99] /* c = ultimo */
```

mentre scrivere:

```
c:= a[1200]
```

significa uscire dall'array e pescare a caso in memoria... Se pensate poi che il compilatore vi avvisi dell'errore, allora siete degli illusi: in E tutto (o quasi) è possibile senza che il compilatore si scomponga troppo, quindi fate molta attenzione.

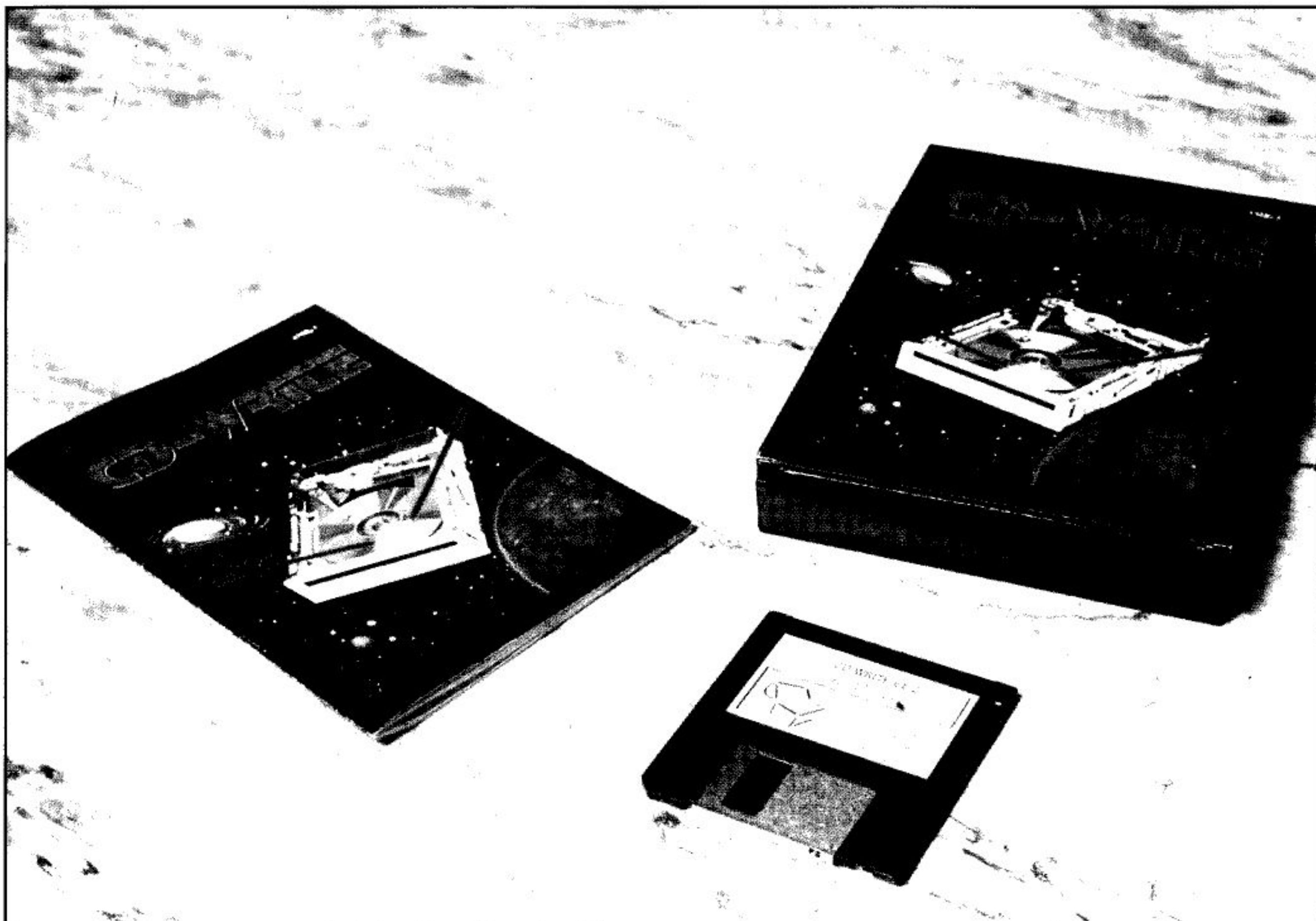
## E' giunta l'ora...

Purtroppo anche per questa volta, è giunta l'ora di salutarci. Siamo riusciti a fare quasi tutto quello che ci eravamo proposti riguardo ai tipi di dati: ci manca ancora da affrontare gli "OBJECT" e questo sarà evidentemente l'argomento del prossimo mese.
Inoltre, sempre sul prossimo numero, abbiamo in caldo un interessante approfondimento sulla logica interna del linguaggio E, nella speranza che ciò serva ad una più ampia comprensione del comportamento del compilatore.
Bye bye anzi... byte byte.



## Uno strano ma interessante pacchetto per i possessori di CD

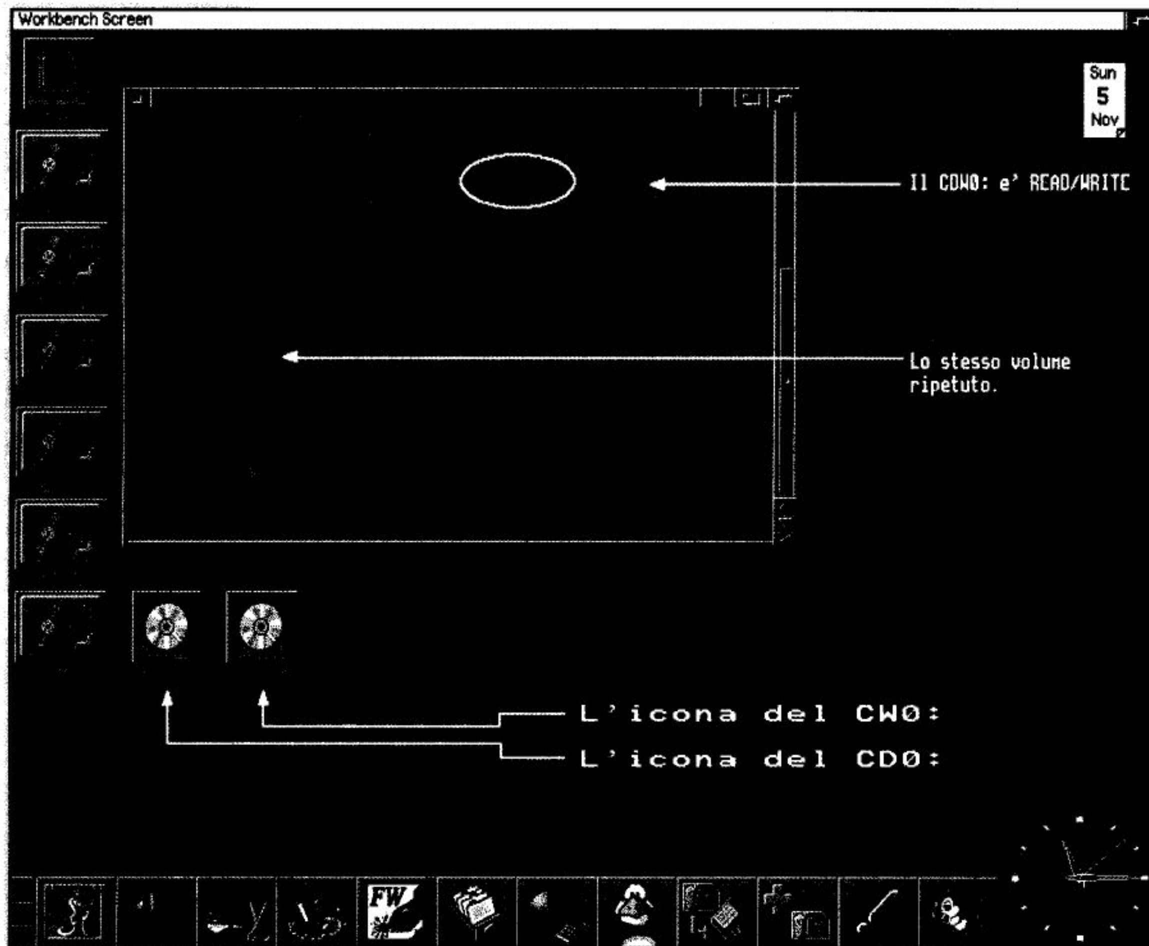
***Dalla Germania ecco il miracolo: scrivere su un CD. No, niente di tutto questo. Solo un ottimo ed economico metodo per cambiare l'icona al vostro CD preferito.***



# CD-Write: scrivere sui CD

*di* ***Roberto Bisconcini***

Non sapremmo come definirlo: un ingegnoso trucchetto o una comoda utility? Lo scopo principale del CD-Write non è quella di cambiare le leggi della fisica rendendo il vostro drive CD-ROM in grado di scrivere sui vostri CD, ma bensì di aggirare questa limitazione in modo da permettervi, per esempio, di cambiare la disposizione delle icone nei cassetti. Più semplicemente, utilizzando un nuovo filesystem e un driver (che vengono installati rispettivamente in l: e devs:) CD-Write reindirizza sul vostro hard disk i comandi che AmigaDOS interpreta come tentativi di scrittura su unità protetta, generando per ogni CD una subdirectory all'interno della directory di buffer (che l'installer Commodore creerà durante il procedimento di installazione). In questo modo potrete cancellare, modificare, salvare ed aggiungere qualsiasi cosa al CD che avete nel drive. I dati, così bufferizzati, saranno utilizzabili ogni volta in cui userete il CD che avete corretto.




*Il CDWrite in funzione. Questo programma permette, tramite una specie di buffer su hard disk, di modificare un cd-rom. Ovviamente le modifiche saranno valide solo sulla macchina dove saranno effettuate.*

## Come funziona CD-Write?

Com'è ben spiegato nel manuale una volta che l'installazione è completata avrete a disposizione un nuovo device logico chiamato CDW0:. D'ora in poi tutti i CD che inserirete verranno letti contemporaneamente attraverso due device diversi; il CD0: controllato dal suo CDFS e il nuovo CDW0:. Queste due unità daranno origine a due icone differenti: la prima (l'icona originaria del CD) generata dal CD0: che potrete comunque usare abitualmente e l'altra generata da CDW0: ossia il device logico misto CD e hard disk controllato dal BabelCDWriteFS (con cui CD-Write interagisce). Su questo device (CDW0:), a cui potrete accedere come ad un normale CD0:, viene abilitata la funzione di scrittura come previsto dal programmatore del CD-Write stesso. Indipendentemente da questa doppia presenza di device (entrambi visibili dal nostro workbench) le operazioni del CD-write risultano essere totalmente trasparenti al sistema. Tenete comunque presente che ogni volta in cui voi scriverete su un CD, andrete in realtà a scrivere nella directory creata dal CD-Write (sul vostro hard disk) e che la stessa verrà letta ogni volta che inserirete un CD. Questo anche per recuperare le informazioni relative al disco utilizzato ed eventualmente leggere le modifiche che avete apportato alla sua struttura. Tutto ciò comporterà una piccola pausa durante il riconoscimento dell'avvenuto inserimento di un disco.

## Più semplicemente

In pratica il funzionamento è abbastanza semplice: quando voi inserite un CD nel drive il CD-Write crea una subdirectory nella sua directory di buffer; ogni subdirectory viene associata ad un CD. Quindi se inserite trenta CD verranno create trenta subdirectory. In ciascuno di questi percorsi verranno salvati i cambiamenti che effettuerete su ogni singola directory del CD. E' importante sottolineare che avrete sempre e comunque visibile il CD0: sul vostro desktop. In questo caso ogni tentativo di utilizzo diverso dalla semplice lettura, produrrà il solito requester di sistema che vi avverte che il device è protetto dalla scrittura. Non è, chiaramente, possibile cercare di "smontare" il device logico CD0: anche perché CD-Write ne dipende in maniera diretta.

## Applicazioni pratiche

Il CD-Write è un pacchetto adatto a quella categoria di utenti che vogliono configurare COMPLETAMENTE il proprio ambiente di lavoro, modificare a piacimento i vari tooltype in modo da utilizzare gli editor, i viewer e le utility preferite, aggiungere, togliere e modificare le icone o la loro posizione, usare, gestire e configurare qualsiasi tipo di script file, ed altro ancora. Considerato che, anche nel manuale, si fa riferimento alla possibilità da parte del CD-Write di gestire lettori CD-ROM multipli, questo pacchetto potrebbe essere utile anche a coloro i quali gestiscono banche dati o siti FTP. I system ope-

rator avranno, quindi, la possibilità di rimuovere dei file indesiderati dai CD in linea o eliminare intere directory non più utili, configurare facilmente i diversi livelli di accesso a seconda dei tipi d'utenza e altre piccole manutenzioni tipiche delle Banche Dati. Ad esempio, per piccoli sistemi in rete multi-utenza, invece di configurare un multiuser filesystem potrà risultare più comodo l'utilizzo del CD-Write. Infatti se si desidera differenziare l'accesso a seconda del tipo di utente (che sia esso registrato o no) si potrà far sì che l'utente registrato acceda (solo in lettura, chiaramente) al volume CD0: mentre l'utente non registrato al device CDW0: opportunamente riconfigurato (secondo le necessità e i livelli di sicurezza). Nella speranza che nessuno di voi abbia mai trovato file infetti da virus su un CD, siamo pienamente d'accordo con Ralph Babel (l'autore del CD-Write) nel dire che il CD-Write stesso può risultare utile nella rimozione dei file infettati da un CD (come quello che era in bundle con l'ASIMCDFS v1.0 :il FishMarket; in questo CD ne erano presenti alcuni). Sempre come dice Babel nel manuale, il CD-Write può essere utilizzato come sostitutivo di un masterizzatore per la preparazione di un nuovo CD partendo da altri supporti ottici, in quanto, una volta eliminati i file indesiderati, si potrà procedere alla copiatura degli stessi senza dover creare una traccia ISO 9660 su hard disk separato. Questo grazie anche al fatto che i CD sono già in quel formato.

## Considerazioni finali

Il manuale, che nella versione in nostro possesso fornito direttamente dalla Schatztruhe era in tedesco, è distribuito in lingua inglese nel resto d'Europa dai singoli importatori. Al suo interno, oltre a svariate informazioni di installazione e utilizzo del software, si fa presente che potrebbero sorgere delle incompatibilità con alcuni filesystem e CD Romdrives che supportano le estensioni RockRidge. Riguardo alle performance ottenibili con il CD-Write il manuale, molto diplomaticamente, riporta che la velocità di accesso ai CD varierà in proporzione alla velocità di accesso dell'hard disk che viene usato per bufferizzare le operazioni. Dobbiamo ammettere che il CD-Write, per quanto riguarda le operazioni di rimozione dei file, è abbastanza efficiente in quanto il file buffer generato per un "delete "non supera generalmente i 300 Byte. Mediamente le operazioni di scrittura occupano quello che fisicamente necessitano i file, le icone o qualsiasi altra cosa abbiate deciso di scrivere sul CD. Più modifiche verranno effettuate a un CD, più lunga sarà la directory di buffer relativa e maggiore sarà il tempo di riconoscimento all'inserimento del disco da parte del device CDW0:, che per ogni supporto dovrà andare a leggere dal vostro hard disk il buffer precedentemente creato. Naturalmente tutti i cambiamenti apportati ai CD saranno permanenti solo fino a quando non deciderete di cancellare la subdirectory relativa al singolo CD (contenuta nella directory buffer). Dato che (ci ripetiamo) sia CD0: sia CDW0: sono presenti sul vostro desktop, per accedere alla versione completa del CD che stiamo utilizzando (quando non dobbiamo cancellare/modificare nulla) basterà cliccare sull'icone del CD0:. Torniamo, inoltre, a ripetervi che per compiere qualsiasi operazione di scrittura e lettura che tenga conto dei cambiamenti effettuati dovrete, invece, accedere al device CDW0:. Essenzialmente CD-Write è un prodotto discreto; non è altro che un buon metodo per crearsi dei CD custom senza dover incorrere in spese eccessive e spesso inutili (se non a fini professionali) quali l'acquisto di un masterizzatore, un comodo tool per rendere più user-friendly molti dei CD e anche un piacevole tool di restyling per i CD più vecchi che, magari, hanno ancora le icone della versione 1.3... Alla luce dei fatti ci sembra stupido consigliarne l'acquisto incondizionato; CD-Write è un prodotto che dipende molto dai gusti e dalle manie dell'utente. A chi piace più la sostanza e meno il "look" può fare a meno di CD-Write; chi, invece, è travolto da manie di restyling e vuole avere sotto controllo tutto, CD-Write può essere un ottimo compagno di lavoro. A voi la scelta finale...



**About CD-WRITE**

**Nome Prodotto: CD-Write**

**Prodotto da:**
**Stefan Ossowski Schatztruhe**
Veronikastrasse, 33
45131 Essen
Germania
Tel. (0044)201.78.87.78
Fax. (0044)201.79.84.47
Email: stefano@tchest.e.eunet.de

**Distribuito da:**
Euro Digital Equipment
via Dogali - Crema
Tel. (0373)86023
Fax. (0373)86966

**Configurazione richiesta:**
Lettore CD-ROM, WB 2.04 o superiore.

**A favore:**
Unico software nel suo genere.

**Contro:**
Manuale in tedesco.

## Il calcio secondo gli inglesi

***Il mitico Player Manager, ovvero il Kick Off manageriale, dopo sei anni torna nell'attesissima versione 2, ma in campo c'è qualche ombra... Pensate che sballo prendere Del Piero e metterlo in difesa o schierare Weah in porta (magari così segna meno) e poi inventare un modulo 4-1-5: tutto molto bello ma non possibile su questa versione Player Manager visto che non è "localizzata". Accontentiamoci di qualche squadretta di C2 inglese (roba tipo Sbasboro, Rosboro, Lorsboro e Marlboro)***



# Player Manager 2

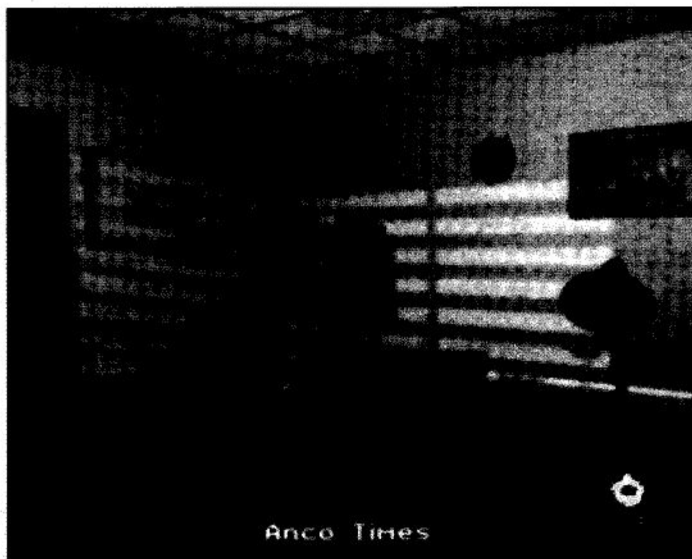
*di* ***Marco Milano***

Tutti i lettori ricorderanno il mitico Kick Off: un gioco che, introducendo una visuale "dall'alto in perpendicolare" (che in verità era stata introdotta da "Pelé's Soccer" circa quindici anni fa su Atari VCS 2600), tutta mirata alla giocabilità invece che all'estetica, aveva riportato sui nostri Amiga il buon vecchio gusto della sfida "umano contro umano", tipico dei "videogame di una volta".

I piccolissimi sprite che si muovevano rapidamente sotto il nostro totale controllo entusiasmavano talmente che si passava sopra alle difficoltà nel controllo della palla e nelle azioni "manovrate".

Poi venne Sensible Soccer, e nonostante alcuni siano rimasti fedeli al vecchio Kick Off, la maggioranza dei calciofili amighisti elesse il nuovo game "Re dei giochi di calcio".

La visuale era più o meno la stessa che in Kick Off, ma la facilità con cui si potevano creare azioni dalle geometrie simili a quelle del vero calcio, grazie all'incremento della zona di campo visibile, all'ulteriore restringimento delle dimensioni dei giocatori ed al maggior controllo della palla, rendevano Sensible




*Il nostro ufficio: ogni oggetto presente ci darà accesso ad importanti sezioni del gioco, in cui prendere decisioni fondamentali.*

molto più simile alla realtà del gioco. Sensible Soccer disponeva inoltre di una vasta "libreria" di squadre, ognuna con i veri nomi dei giocatori (basta con gli assurdi nomi di Kick Off), le cui qualità atletiche e financo l'aspetto fisico venivano fedelmente riprodotti sul campo dai relativi sprite.

Prima dell'uscita di Sensible però, la Anco aveva presentato una versione manageriale di Kick Off, chiamata "Player Manager", che fu uno dei più grandi successi di vendite su Amiga. Era possibile gestire una qualunque squadra tra le principali rappresentative di club europee, e portarla dalla Serie C allo Scudetto ed alla Coppa, ma soprattutto si poteva scendere in campo per dare un contributo diretto all'applicazione delle nostre strategie; e in campo si giocava esattamente a Kick Off, come nella versione non manageriale.

Da allora Kick Off è uscito in versione 2, Sensible pure, poi il famoso Dino Dini, programmatore di Kick Off, ha abbandonato la Anco per creare un gioco per suo conto, "Goal", che ha avuto un successo non eccessivo.

La Anco, proprietaria del nome "Kick Off", ha utilizzato i programmatori che avevano collaborato con Dini per realizzare Kick Off 3, un ottimo gioco con vista prospettica, ma che necessita di un joystick a due pulsanti indipendenti.

Poi arrivò quel FIFA Soccer 94 che aveva spopolato su PC e console, ma che su Amiga ha dimostrato, nonostante l'ottima grafica, di non saper dare lo stesso divertimento dei suddetti giochi.

Di manageriale non fu più presentato nulla, sino alla recente uscita di Sensible World of Soccer che ripete la formula di Player Manager: si gestisce la squadra e si può scendere in campo giocando ad un Sensible migliorato.

La Anco non è stata a guardare: dopo ben sei anni dalla prima versione, ci presenta Player Manager 2, totalmente rinnovato, ma che stranamente non utilizza il "motore" di Kick Off 3, bensì una sezione Arcade nuova, con molte visuali disponibili.

## Installazione

Il gioco, nella versione A500 da noi provata, è su tre dischetti. Ne è prevista anche una versione speciale A1200 che dovrebbe essere già disponibile in Italia (in Inghilterra l'uscita era per il 15 agosto).

Come da pessima abitudine, i dischetti sono tutti e tre in formato non-DOS, dunque niente copie di sicurezza e niente installazione su hard disk: sarebbe ora di finirla col tormentare i fedeli amighisti, che resistono strenuamente amando la propria macchina, con questi mezzucci pseudo-antipirateria!

Nel gioco sono presenti molte meno squadre (128) e competizioni (solo i Campionati inglesi e le Coppe Europee) che in Sensible World of Soccer, che contiene praticamente tutte le squadre del mondo (1500) e ben 146 campionati, permettendo di giocare la serie A in Israele, o la serie B in Nuova Zelanda, o la Prima (e unica) Divisione in Mozambico o in Islanda... La sezione propriamente manageriale è però molto più completa di quella presente in SWOS: ogni calciatore ha ben trenta attributi tra fisici, tecnici e psicologici, contro i 3 di SWOS; sono presenti tattiche più raffinate, come le finte sui calci da fermo; ci sono Medico, Preparatore Atletico, Talent-Scout, Sponsor, diritti TV, tutti assenti in SWOS, così come il giornale con i commenti del famoso specialista britannico Alan Hansen, i consigli dei collaboratori...

In definitiva, come simulazione PM2 è decisamente di un altro piano.

All'inizio del gioco saremo messi a capo di una squadra inglese di ultima divisione che dovremo negli anni portare sino ai fasti di Campionato e Coppa: prima di cominciare la stagione dovremo, come nella realtà, fare campagna acquisti, decidere le amichevoli pre-campionato ecc., dopodiché iniziano le danze.

Molto interessante la possibilità di giocare in quattro (in SWOS al massimo si gioca in due): ognuno allena la propria squadra, e dopo quattro anni chi è più indietro nelle divisioni sarà eliminato dal gioco (ad esempio se due sono in serie A, uno in serie B ed uno in serie C, sarà ovviamente quest'ultimo a soccombere). L'ultimo giocatore che rimarrà in gara dopo dodici anni sarà proclamato "Managerial Messiah" (esagerati!).

## La struttura del gioco

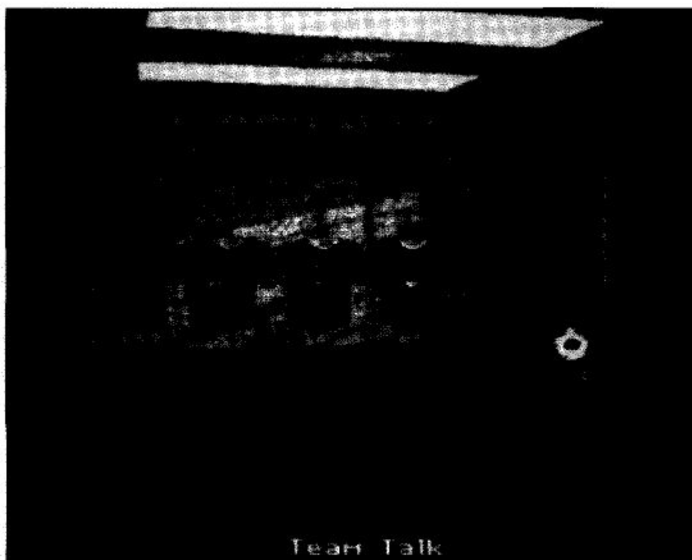
Il programma è diviso in numerose sezioni che sono rappresentate graficamente da stanze di una palazzina (la sede del nostro Club).

La prima stanza è l'Archivio: una biblioteca ottimamente disegnata, in cui sui vari scaffali sono contenuti i libri rappresentanti i dati dei vari campionati.

La stanza Finanze è una saletta in cui cliccando su libri contabili, casseforti e notebook possiamo avere sotto controllo le entrate per sponsorizzazioni, diritti televisivi, biglietti stadio ecc.; le uscite per stipendi, premi partita, miglioramenti allo stadio, acquisti ecc. Possiamo anche avere utili messaggi dal nostro Consulente Finanziario che ci indicherà possibili azioni da intraprendere per migliorare la redditività.

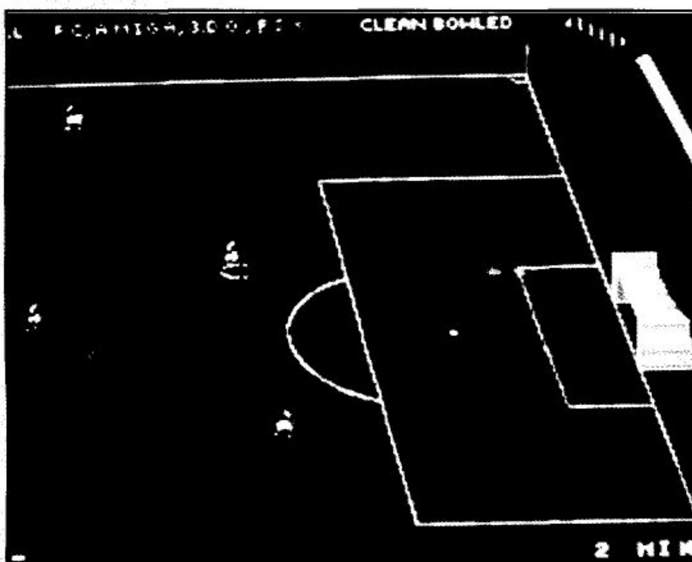
La Sala Stampa contiene copie dell'Anco Times, il giornale su cui con articoli molto verosimili sono commentate le partite della giornata.

Gli spogliatoi: qui potremo dare gli ultimi consigli ai giocatori, subito prima dell'ora della verità.




E' possibile avere attraverso telescriventi le ultime notizie di agenzia, le informazioni sugli allenatori cacciati dalle altre squadre (ovvero i posti che si liberano e che potremmo chiedere di occupare), le novità sui giocatori disponibili nel calciomercato ecc.
Nella Board Room, una sala riunioni che sembra un rendering di Real 3D, potremo progettare miglioramenti allo stadio, consultare grafici sulle nostre performance come Manager e su quelle della squadra, oltre all'immancabile grafico delle finanze. Avremo anche accesso al pensiero dei tifosi che si esprimono sulle carenze più evidenti nel gioco della nostra squadra (e solitamente hanno ragione). Infine, potremo decidere di prenderci qualche ora o qualche giorno di riposo: potremo scegliere tra passeggiate, golf, gite in Europa, viaggi esotici o semplici scampagnate ecc. La cosa più divertente è comunque decidere di andare alle Bahamas e sentirsi rispondere che non abbiamo abbastanza tempo!
Accanto alla Board Room c'é il nostro ufficio, il Manager's Office: qui prenderemo tutte le decisioni veramente importanti. Potremo spedire dei Talent-Scout alla ricerca di nuovi campioni, eseguire trasferimenti e prestiti di calciatori, acquistare le stelle del gol disponibili sul mercato (con tanto di classico tira-e-molla alla "Paperone e Rockerduck" sul prezzo da pagare), osservare con ansia le classifiche del campionato, decidere la formazione-tipo ecc. Molto ben realizzata è la sezione dedicata alle tattiche: possiamo posizionare ogni singolo giocatore con precisione millimetrica, decidere diversi posizionamenti per i vari momenti del gioco (calcio di rinvio, calcio d'angolo, punizione... ) e addirittura decidere dei movimenti "a palla ferma", ad esempio muovere dei giocatori per confondere gli avversari prima della battuta di un corner, o classicamente "fintare" il tiro con un giocatore sulle punizioni di prima: veramente completo! Le tattiche potranno poi essere utilizzate ed anche salvate su disco.
Nella stanza del massaggiatore, la "Physio", potremo far curare i giocatori infortunati, mentre nella stanza "Coach" il preparatore atletico della nostra squadra ci darà il suo parere sulla situazione fisico-tecnica e sul morale dei giocatori, e verrà edotto sulle nostre decisioni in fatto di allenamenti. Sono presenti molti tipi di allenamento, sia per sezioni (portieri, attaccanti... ) sia con tutta la squadra, ed è addirittura possibile allenare in ogni giocatore una singola abilità, così come ripartire il tempo totale di allenamento tra i vari "fondamentali", le "partitelle", punizioni, corner ecc.
Infine, la stanza della verità: la "Boot Room". Qui potremo fare gli ultimi ritocchi alla formazione, e addirittura parlare ai giocatori invitandoli a compiere determinate azioni, incitandoli a certi comportamenti (tieni la palla, stai largo, resta in posizione, torna sempre in difesa... ) proprio come in una squadra vera!

La partita: il campo è un po' piccolo anche visto in questa prospettiva "dalla tribuna", che è la più chiara tra quelle presenti.




## La partita

Il match vero e proprio può essere sia giocato sia osservato, a tutto campo o con uno "scanner": come nell'originale Player Manager, è possibile entrare in campo personalmente se le cose si mettono male, nei panni di uno dei migliori giocatori al mondo. Ma, come nella vecchia versione del gioco, gli anni passano e raggiunta una certa età, se scenderemo in campo non saremo più quelli di una volta, e ci converrà affidarci ai giovani campioni che avremo allevato in veste di tecnici.
Se decidiamo di giocare, avremo a disposizione varie visuali: quella isometrica, alla "FIFA Soccer", è francamente piccolissima e poco realistica. Quella a scorrimento verticale,

***Continua a pag. 82***

# Uno dei due migliori picchiaduro al mondo arriva in versione AGA!

***Diciamo la verità, di violenza ce n'è fin troppa nel mondo reale. Ma quando ti si presentano dei loschi individui e tu non rischi nulla, se non il dover ricaricare il gioco, allora le cose cambiano. Super Street Fighter II è un picchiaduro, chissà se diventerà un film come Mortal Kombat. Noi, nel frattempo, ci facciamo un'altra partita.***




# Super Street Fighter II - A1200

*di* ***Marco Milano***

Nel mondo dei picchiaduro sono due i programmi più famosi: Mortal Kombat e Street Fighter. Stuoli di ragazzini si sono cimentati in sfide estenuanti con le macchine da bar, migliaia di copie sono state vendute delle versioni "casalinghe" dei due giochi, presenti su numerose piattaforme. Dopo tanto successo, è d'obbligo far seguire a simili programmi una lunga serie di "sequel" che rinverdiscano il successo degli originali migliorandoli con caratteristiche tecnologiche e grafiche al passo con i tempi. Mentre Mortal Kombat giunge alla versione 2, a Street Fighter, che era già a "II", segue "Super Street Fighter II", continuando ad alimentare le dispute su quale sia il migliore tra essi.

Quel che è certo è che molti amighisti ormai disperavano di vedere il nuovo Super Street Fighter II, presentato da pochissimo per PC e per le più avanzate console, approdare sull'Amiga, ed in ogni caso quasi sicuramente si sarebbe trattato di una versione inferiore alle aspettative, non ottimizzata per gli Amiga AGA.

Invece, una piacevole sorpresa ha gratificato i fedeli amighisti di tutto il mondo: Super Street Fighter II è arrivato in ben tre versioni, una per i vecchi A500/600, una per A1200 ed addirittura una per CD-32!
Non ci si aspettava tanta grazia in un momento così difficile, dunque onore alla Capcom ed alla U. S. Gold che hanno fatto la gioia degli amanti del genere, anche se come vedremo la versione A1200 è comunque inferiore alla versione PC.
In questo gioco ritroveremo gli ormai famosi protagonisti delle versioni precedenti, ovvero Ryu, Ken, Sagat e compagnia picchiando, affiancati da alcuni nuovi personaggi che, dopo una vita dedicata alla meditazione sulle grandi verità mistiche della vita, hanno, con logica impeccabile, deciso di farsi sfasciare i connotati da energumeni pesanti un quintale.

## Confezione, manuale, storia

Il gioco si presenta in una confezione ben fatta, con l'immagine di un muro in stile "bassifondi di New York" che viene sfondato dal titolo del programma.
All'interno troviamo ben tre cartoline di registrazione, una in inglese, una in tedesco ed una in francese (speriamo che l'importatore italiano ne aggiunga una nel nostro idioma... ), un foglietto in francese che avverte dei pericoli per gli affetti da epilessia, un cartoncino in inglese con il numero del Supporto Tecnico offerto agli utenti in Gran Bretagna, ed un bel manuale di 60 pagine in inglese, francese, tedesco... e italiano! (phew!).
Troviamo poi ben sette dischetti da 880 K, contenenti il gioco, che per fortuna è installabile su hard disk. E' però stato utilizzato l'antipatico metodo del disco chiave di boot: al momento dell'installazione su HD, viene richiesto un floppy vergine da cui sarà prodotto il disco chiave. Per giocare da hard disk si dovrà sempre inserire questo disco che provvederà a far partire il gioco dal disco rigido: non molto comodo, ma certamente meglio che non poter installare il game su HD, come di solito avviene su Amiga. Inoltre, il disco chiave contiene solo una mini Startup-Sequence con i comandi per far partire l'Intro ed il gioco, dunque sarebbe bastato creare uno Script su HD, eseguibile cliccando su un'icona, ed il dischetto potevano buttarlo alle ortiche...
Il manuale è ben fatto: dopo la sezione dedicata all'installazione, ci vengono brevemente raccontati i retroscena del gioco, ovvero che dobbiamo selezionare un combattente per sfidare nel Torneo dei Campioni tutti gli altri (sedici) migliori picchiatori al mondo. Si tratta dell'inesistente trama tipica di questi giochi, e che solo in Brutal Paws of Fury, recensito nei numeri scorsi, ha invece trovato degli interessanti sviluppi.
In Brutal ogni personaggio aveva una "biografia" che ne delineava personalità, comportamento e doti spirituali; inoltre, ogni combattente incarnava uno dei Sentieri della Saggezza, ed alcuni profili erano vere e proprie piccole meditazioni mistico-filosofiche e poetici racconti sulla forza interiore.
In Super Street Fighter II ci sono invece solo quattro righe di biografia che descrivono il personaggio in modo molto "pratico": razza, motivi per farsi rompere il grugno e poco altro. C'é però una simpatica scheda anagrafica, con date di nascita, gruppo sanguigno, altezza e peso di ogni guerriero: potremo così sapere che Ryu è nato il 21/01/64, che se vogliamo fare una trasfusione a Ken dobbiamo avere il sangue del gruppo B, che Dhalsim ha ancora voglia di farsi male alla bella età di 43 anni, che Sagat è alto 2 metri e 23, che Thunder Hawk è un pellerossa di 2 metri e 31 che vuole riconquistare la sua terra, e soprattutto che Bison è alto "solo" un metro e ottanta ma pesa 115 chili. Molto ameno.
Molto ben realizzata è la parte tecnica: sono spiegate le mosse fondamentali realizzabili con joystick a uno o due pulsanti o joypad per CD-32 (utilizzabile anche con A1200), e per ogni personaggio sono descritte le tre mosse speciali solitamente possibili, senza doversele cercare o riceverle durante il gioco (quando scriversele è un po' scomodo). I pochi possessori di joystick a due pulsanti ne utilizzeranno uno per i calci ed uno per i pugni, in combinazione con le otto direzioni del joystick, mentre chi ha un joystick normale, per passare da calcioni a cazzotti dovrà utilizzare anche il tasto Shift. Il metodo di controllo più versatile in questi giochi è comunque il joypad, grazie ai numerosi pulsanti.
Il manuale ci illustra poi i due modi di gioco presenti: Super Battle, che consiste nello sfidare con un combattente di nostra scelta gli altri sedici avversari, e VERSUS Battle, che consiste nella classica sfida a due con un amico (certamente il modo più divertente di utilizzare questi giochi), e che in SuperSFII è arricchita da opzioni particolari. E' infatti possibile determinare l'handicap dei due giocatori, ovvero quanti danni produrranno in media i colpi: in questo modo potremo sfidare amici alle prime armi senza umiliarli, basterà decidere che i loro colpi fanno più male! Si può poi decidere su quale livello confrontarsi, ovvero quale sarà lo sfondo del match a due.
Positiva è la presenza di tutti i personaggi e gli scenari esistenti nella versione PC, mentre ad esempio in Brutal sono stati soppressi due personaggi sui dodici esistenti nella versione MS-DOS.

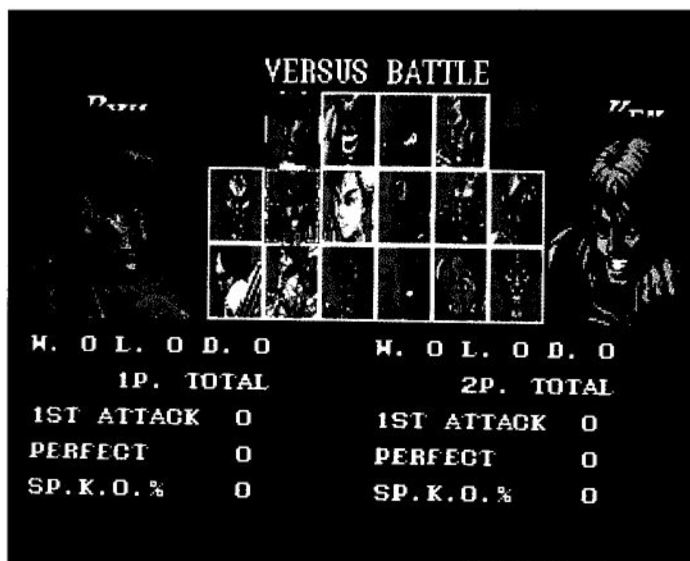
## Il gioco

Il programma di installazione presente sul primo dischetto non è il classico Installer Commodore, ma un programmino proprietario che comunque fa il suo lavoro. I sette dischetti sono tutti in formato AmigaDOS, dunque è possibile trarne una copia di sicurezza. Una volta installato, il gioco occuperà quasi 6 Mb sull'hard disk.
La configurazione necessaria per giocare non è indicata, dunque basta un Amiga 1200 base ed un joystick/joypad. Nella versione A500/600 è possibile anche giocare da tastiera, cosa stranamente non consentita nella versione AGA.
Abbiamo provato il gioco su A4000, e mentre la modalità a due giocatori funziona perfettamente, selezionando il Torneo singolare il programma si blocca sempre dopo poche decine di secondi di gioco. Peccato.
Purtroppo alcune software house sembrano non capire che i "seri" possessori di A4000 hanno diritto di divertirsi, dopo il duro lavoro, come e più degli altri amighisti, per non parlare della maggiore qualità che i giochi potrebbero avere se ottimizzati per un 68040.
Appena caricato il software parte l'introduzione in cui uno dei muscolosi combattenti si esibisce in una mossa speciale, dopodiché partono i titoli del gioco, il cui nome completo è "Street Fighter II - The New Challengers".
Va detto che l'intro non è assoluta-

mente niente di speciale. I "New Challengers" cui fa riferimento il titolo non sono altro che i nuovi personaggi introdotti accanto a quelli presenti nella versione precedente, ovvero Cammy (un'agile ragazza ventenne), Dee Jay (uno che combatte a tempo di musica!), Thunder Hawk (il Pellerossa che utilizza uno stile di combattimento "tribale") e Fei Long (campione di Kung Fu Shaolin).
Altre novità rispetto a SFII sono la presenza di nuovi scenari in cui scontrarsi e di nuove mosse potenziate.
Dopo i titoli, appare lo schermo in cui selezionare il tipo di combattimento tra Torneo e sfida a due, e la selezione delle opzioni: il livello di difficoltà, regolabile da 1 a 7, la presenza o meno del limite di tempo per ogni Round, la "Turbo Speed" (non documentata sul manuale, ma dal significato palese), la velocità del refresh schermo (PAL a 50Hz o NTSC a 60Hz), il "Super Mode" (permette di scontrarsi con dodici invece che con sedici sfidanti ed aggiunge i "Bonus Stage" intermedi: in pratica corrisponde a giocare la versione da bar), ed infine il tipo di controllo per ciascun giocatore. Ciò fatto, dovremo scegliere il combattente che vogliamo impersonare, e per la modalità a due giocatori anche il paese in cui combattere e l'Handicap.
Dopo cotante selezioni, arriva il momento di darsele sul serio.

## Aia, che male...

Un aereo dall'aspetto orribile anche su un C-64 svolazza verso la nazione che ospiterà il nostro combattimento, dopodiché troveremo i due avversari uno di fronte all'altro, pronti allo scontro fisico.
Purtroppo i personaggi sono molto piccoli, mentre le mosse sono realizzate molto bene e la velocità di risposta ai comandi è notevole.
Consigliamo di utilizzare il "trucchetto" di selezionare la modalità NTSC invece che PAL: il gioco sarà ancora più veloce, ed i combattenti appariranno più grandi grazie all'allungamento dello schermo.
La grafica degli sfondi è varia, ma di qualità insufficiente: troppo dithering e poco anti-aliasing la rendono molto "blocchettosa" e sgradevole.
Una nota di merito va invece al sonoro. I suoni dei colpi sono molto realistici, ma soprattutto le musiche di sottofondo sono veramente belle: campionate con ottima stereofonia e diverse per ogni scenario, hanno il sapore del paese in cui si svolge l'incontro, pur essendo sempre molto ritmate. I personaggi combattono con stili diversi, e ve ne sono alcuni molto azzeccati. Il più simpatico a nostro avviso è Dee Jay che si muove sempre agile come un ballerino, e quando vince si scatena estraendo delle Maracas ed agitandosi quasi fosse al carnevale di Rio.
Le mosse speciali si eseguono più o meno allo stesso modo con tutti i personaggi, così da facilitarne l'apprendimento, spesso esageratamente difficile e decisamente complicato in questi tipi di gioco.
Non è possibile salvare il gioco su disco, né è presente alcuna password per ricominciare dal punto raggiunto.



*La scelta dei campioni, con le caratteristiche di ciascuno dei 16 personaggi presenti.*

## Confronto con la versione PC

La vera delusione giunge però quando si fa il confronto tra questa versione, che pure è AGA, con quella per PC. La versione PC è esente dal difetto maggiore che abbiamo riscontrato in quella Amiga, ovvero le dimensioni dei combattenti: per farvene un'idea, pensate che nella versione PC l'altezza media degli sprite sullo schermo è ben 10 cm, contro i 5 cm di quella A1200 (che diventano 6,5 utilizzando l'NTSC). Dimezzare le dimensioni dei combattenti non è certo fare un bel servizio agli utenti Amiga!
La grafica degli sfondi è invece solo

***Continua a pag. 82***



*Di fronte ai 2 metri e 31 del Pellerossa "Thunder Hawk" (Falco Tonante) è meglio inginocchiarsi e chiedere pietà!*

# Workbench Gallery

Se pensate di aver realizzato un Workbench migliore non esistate a prendere un dischetto e a fare una bella "grabbittata". Siamo sempre a caccia del Re delle Gui. Non si vince niente, non è un concorso. Un WB per la gloria!

*Enigma Workbench Gallery*
*c/o G. R. Edizioni*
*Viale Espinasse, 93*
*20156 Milano*
*Email. yuri@skylink.it*



*Tom Heere si è creato un pacchetto di icone disponibile in Aminet (TomIcons#.lha) dentro pix/mwb.*



*Ecco un altro Workbench scovato su Aminet.*



*Michele Iurillo e un omaggio a Magritte (1024x768 a 256 colori) Amiga 4000 con Picasso II, A2092, Emplant De Luxe. (yuri@skylink.it)*



*Daniel Balster utilizzando un programma per Cybergraphx chiamato Newpatterns è riuscito a crearsi uno sfondo a 24bit reali. (dbalster@uni-paderborn.de).*

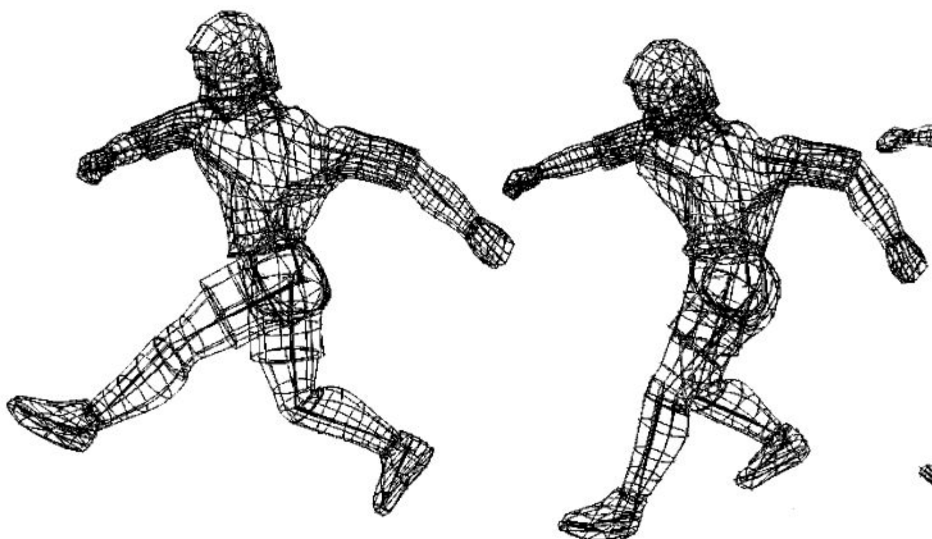



*Troy Davis (doogie@bd1.vdospk.com) ha utilizzato le MagicWB e Tool manager sul suo Amiga 1200 pompato con: 68030 CPU a 42.9 MHZ, 68882 FPU a 25.0 MHZ.*

# Player Manager 2

*Segue da pag. 77*

alla Kick Off 2 o Sensible Soccer, è più chiara ma sembra sempre un Sensible con il campo dimezzato; quella a scorrimento orizzontale non migliora la situazione. L'unica visuale ben fatta è quella "prospettica" (quella dei mitici giochi per C-64), ovvero con vista "dalla tribuna stampa": con questa prospettiva il gioco è godibile, perché le piccole dimensioni del campo sono contrastate dall'ottima visibilità e dal chiaro senso delle distanze. Nel confronto con SWOS, se come simulazione PM2 è notevolmente più completa e realistica, quando scendiamo in campo il rapporto si capovolge a favore di SWOS, dove il gioco con cui abbiamo a che fare è il mitico Sensible Soccer, al cui confronto la sezione Arcade di PM2 è un giochino per il GameBoy.



## Conclusioni

Alla fine dei conti, il programma si rivela contraddittorio: come simulazione manageriale è certamente molto più completa e ben realizzata rispetto agli avversari, avvicinandosi ai programmi manageriali "puri". Ciò è però contrastato dal poter giocare solo i campionati inglesi, mentre, a parte i 146 campionati di SWOS, già nel vecchio Player Manager potevamo partire dalla Serie C italiana... Se non bastasse, la sezione Arcade è distante anni luce da SWOS, ed è addirittura inferiore a quella di PM originale, che era rappresentata dall'ottimo Kick Off. Perché in questa sezione non è stato utilizzato il valido Kick Off 3, come tutti ci aspettavamo? In definitiva, crediamo che l'acquisto sia consigliabile a chi non si formalizza sulle sezioni Arcade e preferisce il realismo simulatorio, ma senza le esasperazioni dei manageriali "puri" carichi di schermate testuali, oppure a chi ama alla follia il Campionato britannico. Per chi invece è maniaco della simulazione e non vuole nemmeno toccare il joystick, il mercato propone numerosi prodotti più completi (Championship Manager, Tactical Manager, Premier Manager... ), di cui alcuni espressamente dedicati al Campionato italiano (Championship Manager Italia). Per gli altri, Sensible World of Soccer può soddisfare chi, pur interessato agli aspetti manageriali, quando scende in campo vuole giocare sul serio, o a chi vuole togliersi il gusto di giocare in Campionati di cui neanche sospettavamo l'esistenza, con tutti i giocatori realmente presenti in paesi lontanissimi. Ma anche il vecchio Player Manager, seppur vecchio di sei anni, può ancora riservare delle soddisfazioni, grazie alle caratteristiche tralasciate da questa nuova versione.

# Super Street Fighter

*Segue da pag. 80*

marginalmente superiore su PC, ma gli spettatori sono animati, mentre su Amiga fanno staticamente parte dello sfondo. Inutile lamentarsi, visto che su PC il gioco necessita di un 486: ci vorrebbe una versione specifica per l'A4000 per fare il confronto; ma dispiace sempre avere versioni letteralmente "dimezzate".Consoliamoci con l'ottima qualità delle musiche, la velocità notevole e le animazioni delle mosse ottimamente riprodotte. Alcuni difetti ci sono però anche rispetto ad altri "picchiaduro" per Amiga: le mosse speciali sono un po' poche, e sono assenti funzioni di replay del combattimento alla moviola (presenti in Brutal). Il giudizio finale è dunque positivo, ma senza esaltazione.



# Db-Line

PARLI INTERNET?
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

DISPONIBILE KIT CD-ROM PER A500

CLOANTO PERSONAL SUIT PER CD-ROM

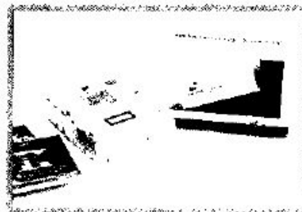
DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI




DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.



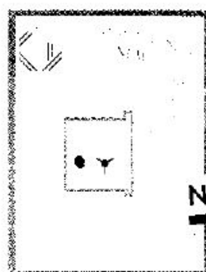

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT.



Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno.



Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.



AMIFILESAFE

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni.

NOVITA'

VERSIONE 2X e 4X

POWERS CD ROM SCSI 2 PER PCMCIA A600/A1200

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

## DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

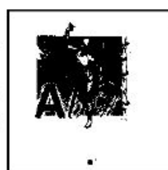

3D ARENA

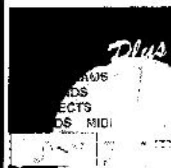


AMINET VOL.4-5-6-7



AMIGA TOOLS VOL.1-2


AMIGA DESKTOP VIDEO CD


AUDIO PLUS



EROTIK COLLECTION


FRESH FONTS VOL.1-2


FRESH FISH


CLIPTOMANIA CD



MEETING PEARLS VOL.1-2



AMIGA RAYTRACING VOL. 1



SPACE & ASTRONOMY



WORLD OF SOUND



WORLD OF GAMES


LIGHT ROM VOL.1-2



UTILITIES 1-1500



SOUNDS TERRIFIC

NUOVI ARRIVI
CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL.

## inoltre...

- . 17 BIT CONTINUATION
- . 3 D ARENA
- . AMIGA DESKTOP VIDEO
- . AMIGA TOOLS VOL. 1- 2 (TGV Haupt)
- . AMINET SET 1 (4CDs)
- . AMINET VOL. 4/ 10
- . ANIMATIC
- . CDPD VOL. da 1 a 4
- . EUROSCENE. 2
- . FANTASEAS
- . FRESH FISH. 9 (2 CDs)
- . FRESH FONTS VOL. 1-2
- . FROZEN FISH 1995 (Amiga CD)
- . GIF'S GALORE
- . GOLD FISH VOL. 1-2
- . HOTTEST 4 PROFESSIONAL
- . LIGHT ROM VOL. 1-2 (FRED FISH)
- . MEETING PEARLS VOL. 1-2
- . RAYTRACING (2CDs)
- . SOUND TERRIFIC (2 CDs)
- . SPACE AND ASTRONOMY DISK
- . TEN TO TEN - ALMATHERA 10 CD
- . TEXTURE GALLERY (FRED FISH)
- . TOP 100 GAMES A1200
- . WORLD OF A1200
- . WORLD OF CD32
- . WORLD OF CLIPART
- . WORLD OF SOUNDS (Amiga)
- . R-H-S EROTIK COLLECTION
- . WORLD OF PINUPS

## SOFTWARE DISPONIBILI:

AD PRO
BRILLIANCE 2.0
DIRECTORY OPUS 5
DISK EXPANDER
DISK SALV. 3.0
FONT DESIGNER
GIGAMEM 3.0
IMAGE FX
PERSONAL PAINT 6.4
PHOTOGENICS 1.2
POWER TITLER
SCALA MM400
XDVE 2.0
... e molti altri ancora!

## L'ANGOLO DELLE SUPEROFFERTE

**CD40KIT1**
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 4X ATAPI

**CD40KIT2**
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 2X ATAPI

**CD40KIT3**
CABINET (CDCASE) + ALIMENTATORE (CDPOWER)
solo in abbonamento a CD40KIT1 o CD40KIT2

**CD12KIT1**
TANDEM PLUS PCMCIA + CABINET + ALIMENTATORE

**CD12KIT2**
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 4X ATAPI

**CD12KIT3**
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 2X ATAPI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000
ANZICHE' A L. 99.000

## MODEM AMIGA

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio é gratuito.